200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKéMON

REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE



UN NUEVO ÉXITO PARA NINTENDO 64

POKéMON STADIUM 2

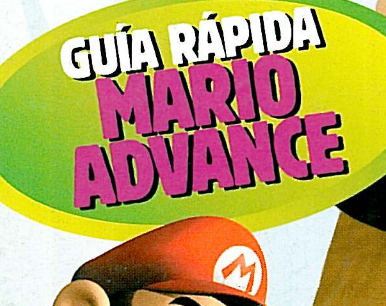
¡¡Combate con la fuerza de los 251 Pokémon!!

AVANCE NINTENDO SHOW 2001 Y SPACEWORLD

POKéMON ORO Y PLATA 12 PÁGINAS DE ESTRATEGIAS

GAME BOY COLOR

LOS NUEVOS «LEGEND OF ZELDA»



Nº 107 OCT.



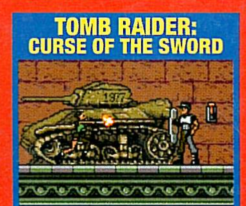
495 PTAS 2,98 €

TODAS LAS NOVEDADES PARA TUS PORTÁTILES

MARIO KART SUPER CIRCUIT



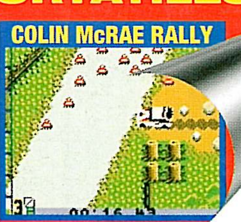
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD



DRACULA



COLIN McRAE RALLY







Carreras sin reglas.

SUMARIO Nº 107 | OCTUBRE 2001

Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

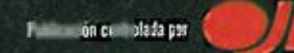
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Mª Cobas, Sergio Martín



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Director Comercial: Andrea Anzini
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS

WARIO SE ESTRENARÁ POR FIN EN ADVANCE

Nintendo lanzará «Wario Land 4» en noviembre

Fans de Wario, tenemos una noticia buena y otra regular. La buena, ya lo habéis leído, que Wario ya ha puesto pie y medio en la Advance. La regular, que nuestro "amigo" esta vez no será invulnerable. Hasta ahora, el "hermanísimo" se había caracterizado porque **en sus aventuras no podía morir,** era incombustible. Pero eso se ha acabado. En Advance, si quiere vida va a tener que buscar unos corazones repartidos por los **enormes escenarios** que nos esperan. Aunque eso no va a ser lo que detenga a nuestro héroe en su búsqueda de la **Pirámide de Oro.** Un viaje que le va a obligar a **aprender nuevos movimientos** (nadar, correr muy rápido, saltos especiales...) para recorrer todos los recovecos y participar en los sorprendentes minijuegos. Lo tendremos a partir del **16 de noviembre,** vía **Nintendo España.**

Wario volverá a transformarse en innumerables personajes en su nueva aventura de Advance. Pero esta vez será vulnerable.

«ADVANCE WARS», JUEGA A LA GUERRA

El 26 de octubre, cita con un nuevo tipo de juego

Juegos de guerra... deberíamos llamarlos **"juegos de estrategia para dominar el mundo".** Eso es lo que propondrá «Advance Wars», que lanzará Nintendo para GB Advance. La idea es dominar el mundo controlando cada unidad a nuestra disposición: sus puntos de impacto, munición, fuel... Lanza un ataque suicida o piensa qué fuerzas emplear. El mundo, desde octubre, dependerá de ti.





El juego llegará en castellano, y con un apetecible aspecto gráfico.

ACELERA CON «MOTO GP»

THQ lanzará este juego de motos para GB Advance

Si queríais una **experiencia excitante,** THQ va a satisfacer vuestros deseos. «Moto GP» os invitará a poneros en el papel de uno de los **21 pilotos** en lucha por el campeonato del mundo. La competición se alargará **por 16 circuitos reales.** Se os exigirá concentración y mucha habilidad, porque los rivales lucirán una **inteligencia bien definida** y los circuitos no perdonarán ningún error. **Octubre** es la fecha.



Sprites gigantes y mucha velocidad serán dos de las claves del juego.

HARRY POTTER Y SU PIEDRA FILOSOFAL

En noviembre para GB Color de la mano de EA

¿Listos para la **Pottermanía... también en Game Boy?** Sí porque la fiebre por el personaje de J.K. Rowling va a dar el salto de los libros a la pantalla de Game Boy. Está todo listo. El título de la aventura será el del primer libro, «La Piedra Filosofal», y de su diseño se está encargando la compañía **Electronic Arts,** que baraja **finales de noviembre** para lanzarlo.

El juego será una **aventura con varios niveles de jugabilidad:** habrá batallas por turnos, acción, enigmas, diálogos con otros personajes, y todo estará **ambientado en los lugares de la novela,** que también serán los de la película que pronto se va a estrenar.



Será una aventura con varios niveles de jugabilidad: acción, puzzles, RPG...



Los fans de Harry Potter enseguida se sumergirán en el juego.

KONAMI SE LANZA A LA CONQUISTA DE GB ADVANCE

Y presenta sus nuevos títulos, con matamarcianos, acción, golf...

Con el buen sabor de boca de «Castlevania» y «Krazy Racers», nos asomamos al nuevo plan de lanzamientos de Konami. Ya hemos visto el primer cartucho de la trilogía JP3, y será a lo largo de **octubre** cuando aterricen los otros dos: **Park Builder y Dino Attack.** El primero nos invitará a controlar un parque de atracciones, y en Dino Attack ayudaremos a Alan Grant, el protagonista, a escapar de la isla.

Los deportes alternativos correrán a cargo del golf y el skating. En octubre llegará **«ESPN Golf Master»,** y en noviembre «ESPN X Games Skateboarding», un título liderado por 8 skaters profesionales.

Más cosas. **«Gradius»**, uno de los shoot´em ups más clásicos, estará listo en **noviembre.** Le seguirá **«Frogger´s Adventures»**, con nueva cara para su estreno Advance.

Os adelantamos también dos novedades para la próxima temporada. Se trata de **«Z.O.E»** (Zone of the Enders), una interesante combinación de lucha, acción y estrategia, apadrinado por Hideo Kojima, papá de Metal Gear; y **«Suikoden»**, un RPG de gran éxito en otras consolas.


JURASSIC PARK DINO ATTACK

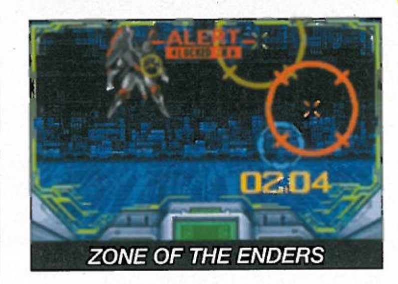

SUIKODEN



JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER



ESPN X-GAMES



ZONE OF THE ENDERS

«PAPER MARIO», A LA VUELTA DE LA ESQUINA

El nuevo RPG para N64 llegará el 5 de octubre

Lo último de Mario no será para Advance ni para CUBE, sino para Nintendo 64. Y viene con sorpresa. Porque tras su traje vaquero y su bigote se destapará **un juego de ROL que va a romper todos los moldes.** En «Paper Mario» hablaremos por los codos y nos reiremos a gusto con los diálogos y situaciones que esperan. También lucharemos, utilizando los objetos y habilidades que encontraremos explorando los escenarios o, más fácil, comprando en las tiendas. El punto de calidad técnica lo pondrán unos **escenarios diseñados con aspecto de dibujo hecho a mano,** que se combinan con virguerías técnicas como rotaciones, zooms...

El juego llegará en castellano, luciendo la **traducción más compleja y larga** hecha por la gente de Nintendo España. Será a partir del 5 de octubre.


El look de personajes y escenarios resultará de lo más original y atrevido.


Así deberían ser todas las traducciones de los juegos: ésta tendrá mucha chispa.



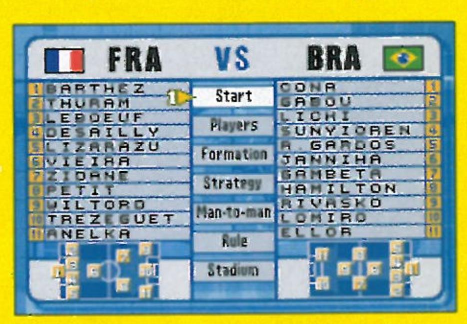


¡ALUCINANTE!

PRIMERAS IMÁGENES DEL NUEVO «ISS» PARA GBA

...Pero habrá que esperar hasta diciembre para "ficharlo"

En Nintendo Acción ya nos hemos hecho con las primeras capturas del **nuevo ISS que Konami Osaka prepara para Advance.** El juego tiene como fecha de lanzamiento **diciembre,** pero lo cierto es que a estas alturas luce un **aspecto bien acabado.** Gráficamente ha dado un salto sobre las versiones GBC, con **sprites grandes y bien perfilados,** y a la hora de jugar ya podemos avanzaros que esta edición contará con **nombres reales** de los jugadores gracias al acuerdo alcanzado con la FIFPro. ¿Listo para marcar goles? Konami sí, desde luego.



Esta vez los nombres de los jugadores serán reales. Y por supuesto de selecciones nacionales.



A la vista de las imágenes, nos espera un fútbol de lujo. Vaya gráficos, menudas animaciones...

NOTICIAS

¡¡AVANCE ESPECIAL!!



En Japón, a final de año habrá tres modelos de CUBE.

Nadie se quiso perder el show de Nintendo. ¡Qué llenazo!

Miyamoto muestra una GBA con el "link" de GameCube.

GAMECUBE SE DESTAPA EN EL SPACEWORLD

Lee los primeros detalles sobre el SHOW DE NINTENDO celebrado en Japón

A sólo 15 días del lanzamiento de GameCube en Japón, Nintendo descubrió su primera generación de juegos en el Spaceworld celebrado en Tokio. Allí estuvo nuestro corresponsal en Japón, **alucinando con los «Wave Race», «Pikmin» o «Luigi Mansion» (por citar algunos), descubriendo los nuevos colores de la consola** (ese naranjita es un primor) y dando palmas como un loco ante el **doble vídeo de los nuevos Mario Sunshine y Zelda para GameCube.** Esas imágenes fueron el "puntazo" del show, y desde luego no dejaron indiferentes a nadie. Especialmente lo de Zelda, que rompe todos los moldes con un cambio de look, diseño y método. Aquí os ofrecemos las primeras imágenes de ambos (y de otras cosillas).

Bien pues todo esto y mucho más estará en el **reportaje que estamos preparando para el mes que viene.** En lo que nos llegan todas las imágenes desde Japón y, entre nosotros, nos hacemos con una consola, os dejamos con los primeros detalles gráficos de una feria que, de nuevo, ha vuelto a marcar una época. Estad atentos al próximo número.



Justo lo que esperábamos del Spaceworld. Un par de guapas chicas niponas, luciendo una GameCube que parece decir aquello de ¡cómeme!

ALUCINAD CON LOS JUEGOS MÁS ESPECTACULARES



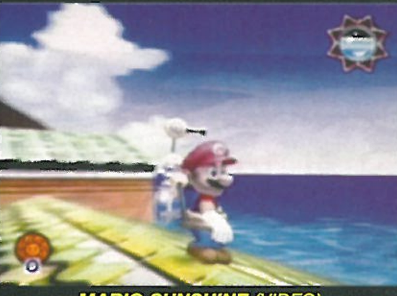
FIFA 2002 EA SPORTS



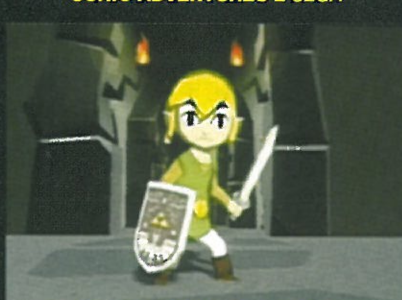
SOUL CALIBUR NAMCO



SONIC ADVENTURES 2 SEGA



MARIO SUNSHINE (VIDEO)



LEGEND OF ZELDA (VIDEO)



VIRTUA STRIKER 3 SEGA

Y MIENTRAS, EN LOS ESTADOS UNIDOS...

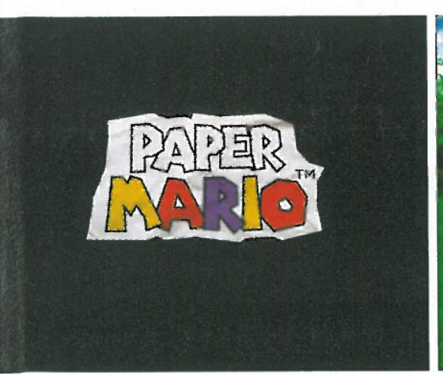
...Nintendo América anunciaba un nuevo retraso en el lanzamiento de Game Cube. Pero nada, cuestión de días. En lugar del 5 de noviembre, la fecha definitiva será el **18** de ese mismo mes. ¿Y habrá para todos? El primer día se pondrán a la venta **700.000 máquinas,** y a final de año se calcula que habrá 1.100.000 consolas disponibles.

«Luigi's Mansion» y «Wave Race» serán los primeros DVD disponibles. Un día después, el 19 de noviembre aterrizará «Pikmin», la criatura de Miyamoto, y para el 3 de diciembre están previstos «Super Smash Bros» y «Eternal Darkness». Si queréis mirar un poco más lejos, veréis **«NBA Courtside 2002» y «Star Fox»** para el primer trimestre de 2002.

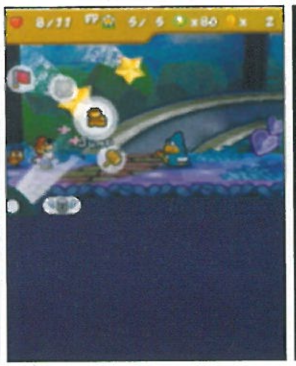


Muestra Gratis.

Mario vuelve a N64 con una gran aventura RPG. Esta vez tiene nuevos compañeros y más de 200 medallas, objetos que utilizar y muchas más habilidades y ataques. ¡Ahora Mario es de papel pero no es inofensivo!






¡¡AVANCE ESPECIAL!!

NINTENDO SHOW 2001
CITA EN LONDRES CON EL FUTURO

¡Ocho juegos de GameCube pasaron por nuestras manos!

Última hora de las de última hora, esto de Londres. **Acabamos de llegar de allí, tras ser invitados al Nintendo Show 2001,** y venimos dando palmas con las orejas. No os podemos contar mucho porque el tiempo apremia, pero sí podemos deciros que allí Nintendo lo enseñó todo menos la ropa interior.

Tras una lujosa presentación en la que escuchamos las sabias palabras de los señores más importantes de Nintendo, nos dejaron sueltos en una enorme sala **¡con los primeros juegos de Game Cube!** Ocho era el número de títulos jugables, todos a un buen nivel de desarrollo, aunque sólo cuatro de ellos estaban al 100%, es decir, listos para su edición.

- **«Luigi's Mansion» (100%)**
- **«Waverace Blue Storm» (100%)**
- **«NBA Courtside 2002» (100%)**
- **«Super Smash Bros.» (100%)**
- **«Starfox Adventures Dinosaur Planet»**
- **«Eternal Darkness»**
- **«Star Wars Rogue Leader»**
- **«Pikmin»**

Pero también estaban presentes **los títulos más nuevos de Advance,** entre ellos «Mario Advance 2» (conversión pura y dura de la versión de Super Nintendo, y además con extras), «Golden Sun», (rol del bueno-bueno), «Sabrewulf», un pedazo de la historia de Rare, y «Advanced Wars». Aparte, el **Pokémon Mini, la demo de link entre GBA y GBC, las entrevistas con los "Nintendo's Fat Fishes"** (peces gordos, se entiende la tontería, ¿verdad?). Pero bueno, todo esto lo tendréis bien explicadito, con más detalle y precisión, **en el próximo número de Nintendo Acción**. Si alguien se lo pierde, será premiado con la Gran Colleja, por despistado.



Probamos en directo los primeros juegos de GameCube. Pero no nos dejaron llevarnos una. Otra vez será.



Jugamos y jugamos con GameCube, aunque costaba hacerse con un mando porque la sala estaba abarrotada.



Por ahí se va al futuro, dice Javier, Jefe de Sección de la revista. Allí, tras la vidriera de Mario, en el Westminster City Hall de Londres, en pleno centro de la capital, se descubrió GameCube.

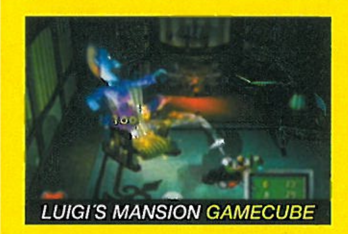
LO MEJOR DEL SHOW



PIKMIN GAMECUBE



MARIO ADVANCE 2 GBA



LUIGI'S MANSION GAMECUBE



SMASH BROS GAMECUBE



STARFOX GAMECUBE



ETERNAL DARKNESS GAMECUBE



SABREWULF GBA



ROGUE LEADER GAMECUBE

ACCIÓN Y AVENTURA SIN LÍMITES EN TU GAME BOY ADVANCE



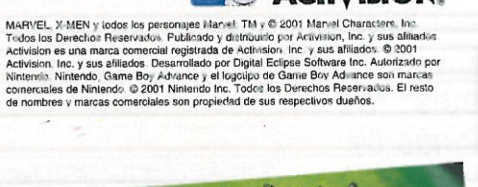




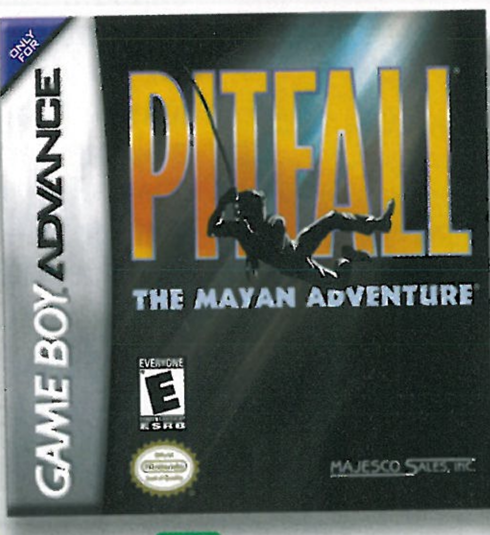
















MAJESCO SALES, INC aDeSe TP THQ

THQ



MAJESCO SALES, INC

GAME BOY ADVANCE

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D, 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

¡¡PELEA EN

¡Tú y yo nos vamos a pegar, chaval! ¡Y mucho! No, no tengo nada contra ti, lo digo por los juegos que Capcom ha desarrollado para Advance. Ambos son clásicos, de los que más pegaron (risas) en los recreativos de los 90 (llantos).

Final Fight One

Cuando supimos la noticia de que iba salir una versión de «Final Fight» para Advance gracias a Capcom, pensamos (más o menos): "¡colines! ¡pues sería la obstetricia en vinagre! Capcom creó el original, y bien está que ellos sean quienes se encarguen de la última versión". Y ahora que ya le hemos podido echar un vistazo y una manaza, no nos atrevemos a poner lo pensado, pero... ¡viva Capcom! Estará todo lo recordado por los abueletes: los **tres héroes, la gran variedad de enemigos, los poderosos golpes especiales,** unos escenarios idénticos y casi mejores, los jefazos finales con sus rutinas de ataque... y... y...

¡Y para dos jugadores!

¡Pues claro! La gracia de esto es coger a un tío, así, bien grande, y ponerle a galletas entre tu mejor amigo y tú. Los enemigos son muchos más que dos, y normalmente llegarán en grupos, así que no es nada injusto que, a lo largo de los **seis nivelazos** que jugaréis, repartáis a pachas. Hablando de repartir, cada jugador tendrá que tener un cartuchito, claro. Pero merecerá la pena, porque no se ralentizará en absoluto, y escucharéis los montones de gritos, golpes y destrozos de escenarios a dos bandas. Los "Sincable" también podrán disfrutar de «Final Fight One» gracias a la cantidad de sorpresas que irán apareciendo a medida que juguemos más partidas. **¿Qué tal personajes nuevos?** ¿Bien? Decididlo a finales de **Septiembre**, que sale al mercado.

Cada protagonista tendrá su especialidad. Cody, en concreto, será un gran navajero.

EL CLÁSICO QUE CREÓ ESCUELA





Aunque «Double Dragon» fue anterior, el título de Cody y compañía fue el que sentó las bases del beat'em up. Para hacer un juego bueno-bueno, hay que poner cosas para destrozar, diferentes tipos de comida por los suelos y armas contundentes sin dueño.

Capcom quiere hacer justicia y ofrecer tanto a recién llegados como a "abuletes" las mejores versiones de «Final Fight» y «Street Fighter 2». Preparaos porque muy pronto estarán aquí.



Especial. *El molinillo de Haggar, o la patada circular de Cody y Guy, "apartarán" a todos los enemigos cercanos a ti.*

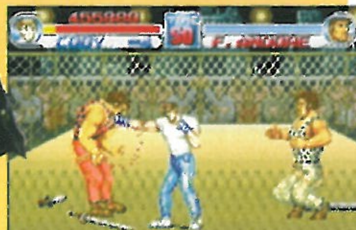
Girls, girls, girls. *Como curiosidad, sabed que en la versión japonesa de "FFO" aparecen estas tías tan majas, sustituidas por tíos feos en la europea.*

LOS JEFAZOS

Son unos tíos más enormes aún que tú, que encontrarás en cambios de escenario y finales de fase. Estos señores lucirán unas rutinas de ataque recreadas para la versión GBA. La novedad serán las palabritas que dirán antes de luchar.







GBA!!

¡QUÉ HISTORIAL!


«Mighty Final Fight» NES


«Final Fight» Spectrum

Estamos ante un juego que dejó huella. Existieron versiones para NES: «Mighty Final Fight», SNES: «Final Fight», «Final Fight Guy», «Final Fight 2» y «Final Fight 3», Mega-CD: «Final Fight CD»... ¡y hasta el majo pero viejales Spectrum tuvo su FF!

Darse de tortas con dos Codys, por ejemplo, será posible. Al menos en GBA.


Los enemigos gorditos serán, sobre todo, pesados. Descuídate y te embestirán.

¿TE HAS FIJADO? PUES FÍJATE...


Andores en 1989


Axl en GBA


Axl y Slash

Yoshiki Okamoto, creador de Final Fight, incluyó "tonteridas" como Andore. El enemigo gigantón es una parodia del entonces campeón de la WWF, Andre "The Giant". Por ahí andaban también Axl y Slash, de Guns and Roses, rediseñados para esta versión GBA.


Haggar será el más bestia de los tres. Su volteo de enemigos hará mucho daño.


Guy también existirá en GBA. No hay que llorar por aquella versión de SNES... ¡Snif!

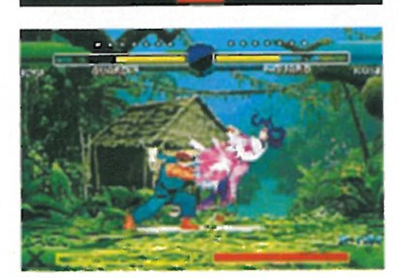
Street Fighter Revival

Este tardará algo más en llegar que el inminente «Final Fight». Por donde se ha jugado (Japón y aquí, en la redacción) ha arrasado. ¿Por qué? Está a la vista. **Mejora, gráficamente, al «Street Fighter 2» de SNES.** Y en movimiento, promete ser muchísimo más rápido, con velocidad seleccionable. Pero es que no sólo trae eso, sino además una barra de magia para ejecutar los golpes especiales que aprendimos en posteriores «SF2», con ¡los 20 luchadores! Sí, 20 y muchos extras que te harán preguntarte si aquí hay Akuma encerrado, o qué. Entrena los dedos, que en **Octubre** estará aquí.

SF ALPHA 3




En este Revival se mezclarán elementos y luchadores de varios SF2, aunque la base parece que será el «Super Street Fighter 2» de SNES.


Estas son las únicas pantallas que ha dejado ver Capcom de SFA3 para GBA. Nueva gente y modo "World Tour", fijos.


¡Bonificación por First Attack! Sí, y también por acabar con el enemigo...


...usando un especial. Entonces veremos espectáculo en nuestra pequeña GBA.


Aquí está el bonus de moda: rompe el coche, que no es tuyo (y rapidito, chaval).

El espectáculo está en tu Nintendo 64

POKéMON STADIUM 2

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- LUCHA RPG
- NOVIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO-HAL**
- Lanzamiento en USA: **MARZO 2001**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En Japón, ésta es la **tercera entrega de Pokémon Stadium.** Nuestros amigos del país del sol naciente disfrutaron de una versión anterior a la que nos llegó aquí en primer lugar.
- El **próximo torneo de Pokémon** se celebrará con la inestimable ayuda de este juego, así que si piensas presentarte no te pierdas todos los detalles en la Revista Pokémon de este mes. Ah, y consigue gratis a Celebi...

TEN EN CUENTA...

Si no tienes el primer Pokémon Stadium (y no disfrutas aún del Transfer Pak), te aconsejamos que te hagas cuanto antes con él, porque esta vez no se vende junto con el juego. La interacción con la aventura de Game Boy es una de las claves de este juego.

¿Que te has pasado Oro y Plata? ¿Que ya no hay secretos para ti? Pues aun hay un reto que medirá tus posibilidades como líder Pokémon.

Que Pokémon sea una revolución en el mundo de los videojuegos se debe a algo más que a la variedad de especies que tienes que buscar o al entretenido método de combate por turnos. La interconexión entre las distintas versiones a la hora de cambiar Pokémon o pelear con tu equipo contra los de otro jugador es un invento completamente original, y el colmo de toda esta compatibilidad, el juego que cierra el círculo es «Pokémon Stadium 2». En él podremos usar las capturas que hicimos en cualquier Edición GB (Cristal incluida) para pelear con ellas en Nintendo 64, en un **entorno completamente tridimensional y con montones de nuevas opciones.** Será el juego Pokémon definitivo para cualquier fan que se precie.

Podrás hacer de todo

Si en el primer Stadium tenías objetivos como para sentarte delante de la consola y no levantarte hasta pasados cuatro días, ahora la lista de cosas por hacer será aun superior, así que ponte un montón de cojines para que tu trasero no sufra y empecemos.

Habrá **Copas y Trofeos para todos los gustos,** desde los que tú mismo te edites hasta los típicos de Gimnasios y Torneos para Pokémon de niveles predefinidos, repletos de Entrenadores distintos por vencer en las batallas, que alcanzarán un grado de espectacularidad bastante superior a las de la primera entrega. Además los **Pokémon estarán mejor definidos** y se han añadido un buen montón de coloridos efectos de luz que te harán levantarte y aplaudir por lo bien que se han recreado.

Por supuesto no todo será divertimento visual, también tendrás que demostrar un buen criterio de elección ya sea por tipos, por niveles, por ataques... vamos, que tendrás que **controlar sobre el aspecto táctico-estratégico, y será ahí donde la Academia Pokémon de Primo** cobre especial protagonismo. A través de un buen montón de Exámenes, Peleas de prueba y demás, te irá contando desde las bases más fundamentales hasta los trucos más expertos para que triunfes.

¿Que quieres más novedades? Pues cuenta también con los variadísimos Mini-juegos, que además de aumentar en cantidad serán mucho más divertidos que antes; el **nuevo laboratorio de Oak** añadirá funcionales opciones a la hora de guardar en la EPROM del cartucho Ítems y Pokémon; hay batallas en las que podréis poneros a jugar hasta cuatro formando distintos grupos; y por supuesto... ¡que tendrá los **251 Pokémon**!... Con todo esto pondrás el broche de Oro a lo que ha sido la primera generación de juegos Pokémon de la mejor forma posible: pasándotelo en grande.



En combate, opciones clásicas: lucha, cambia o escapa.

Geodude apunto de apedrear a su rival. ¿Sabes ya si será efectivo?

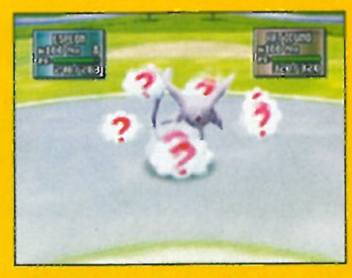
Parece que refresca. Mejor abrigarse cuando Articuno usa Ventisca. Realista a tope.



Raikou es uno de los tres Perros Legendarios que podréis usar de alquiler en las distintas Copas si aún no le habéis capturado.



Es compatible con cualquier edición del juego de Game Boy, incluso Cristal. Puedes pelear contra tus antiguos Pokémon.



Piensa bien qué estrategia seguir, un paso en falso podría ser fatal.

UN REGALO





En «Stadium 2», una simpática niña te permitirá intercambiar diariamente los suculentos Regalos Misteriosos. Entonces podrás verlos en la recreación tridimensional de tu cuarto que incluye el cartucho.



El Profesor Primo tiene una biblioteca en la que encontraréis cosas muy útiles.



Habrá más y mejores escenarios de combate, batallas hasta en plena calle.





Este último «Pokémon» para N64 ofrecerá montones de posibilidades que lo harán prácticamente interminable. Debéis jugarlo.



Ya está aquí la Torre Game Boy. Mete tu Edición en el Transfer y a jugar en la TV.



El aspecto del juego será mucho más dinámico, te alucinará tanto por los efectos de luz como por las animaciones. Como cuando este Gyarados salga de su Poké Ball .

POKéMON PARTY

Los minijuegos serán clave a la hora de dotar a Stadium de toda la variedad posible. Con todas las batallas que tendremos que echar para ganar los torneos, se agradecerá bastante poder relajarse echándonos unas risas con los colegas. ¿Queréis ver unos ejemplos?



El gran Eevee protagonizará uno de los juegos más divertidos.



Desde carreras de Togepis hasta Trivial. Por opciones no quedará.



Y obtendremos premios para usar en las ediciones GB.

Redescubriendo el jueguecito de la lombriz

EARTHWORM JIM

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **GAME TITAN**
- Origen del Juego: **ESTADOS UNIDOS**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Earthworm Jim es el primer personaje salido de las manos de **Shiny,** compañía liderada por el famoso **David Perry.** Su estreno en Super Nintendo fue aplaudido por crítica y público.
- La compañía que se ha hecho con los derechos de Earthworm es **Majesco,** que se ha encargado además de lanzar el juego en Estados Unidos junto con otros clásicos recuperados de Super Nintendo, como Pitfall.

EL PRONÓSTICO

Los fans de Jim sentirán cierta nostalgia cuando lo tengan entre manos, aunque nadie duda que se lo pasarán de lo lindo.

La nueva portátil seguirá dando sopas con ondas a las antiguas 16 bits "de mesa".

Y es que, aunque el juego ya lo hayamos visto muy de cerca algunos abueletes en SNES, sólo por poder tenerlo dentro de muy poco en nuestra GBA, tan bonito, tan portátil, ya estamos jugando al "corro de la patata" de puro contento. Para los que no conozcan de nada a este señor tan raro, haremos una presentación formal: **aquí una lombriz, aquí los lectores,** y éste es el cuerpo atómico acompañante, ellos siguen siendo los lectores. Así están las cosas, señores. Imagínense el tipo de juego plataformero que puede protagonizar este personaje compuesto de un gusanazo metido en un supercuerpo, surcando alegremente las **seis fases** de las que se compondrá el título, desde el infierno a un panal de rica miel. El desvarío continuará cuando conozcáis algunos de los retos que el cartucho propone, como **destrozar a un moco mientras haces puenting,** o guiar a un perrito que tiene más mala uva que un vino de tetrabrik.

Y lo cierto es que todo eso estará muy bien, pero cuando lo veáis en movimiento, con un **apartado técnico ciertamente brillante,** y un ritmo de juego realmente trepidante (algo dificililllo sí que será), comprenderéis lo que es un verdadero juego de plataformas. Mejor, por supuesto, con un protagonista así de original.

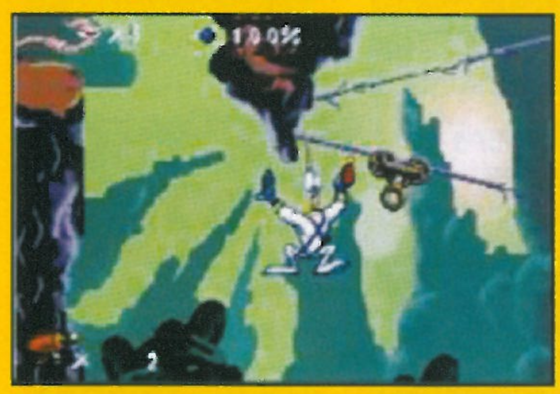


La doma de hamsters será otra de las actividades que controlaréis en el juego.



Id acostumbrandoos a que los muñecos de nieve escupan fuego, esto es EWJ.

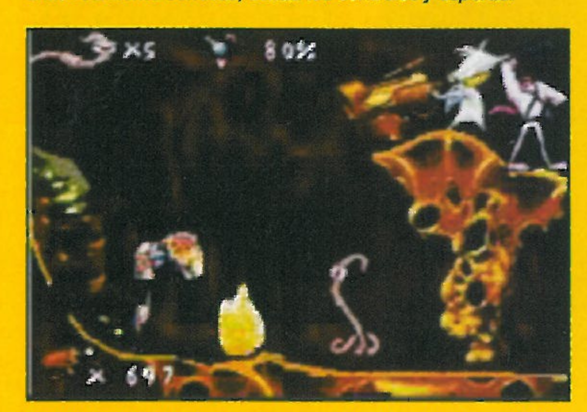




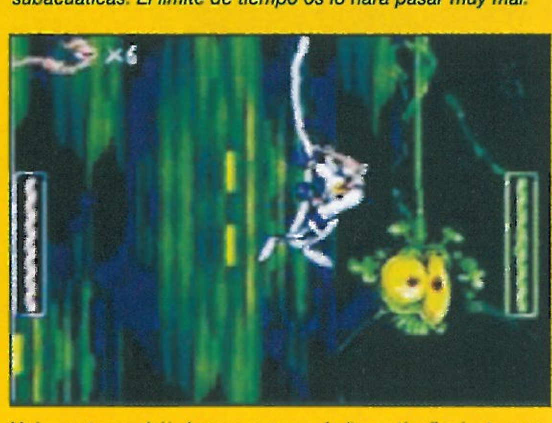
Las animaciones no tienen desperdicio, pero si queréis ver unas realmente curiosas, soltad los controles y esperad.



También ejercitaremos la conducción de burbujas de cristal subacuáticas. El límite de tiempo os lo hará pasar muy mal.



Aquí lo tenéis, al pobre, como su madre lo trajo al mundo. Sin su traje atómico Jim no es más que un vil y canijo gusano.



Y de postre podréis hacer un poco de "puenting" mientras os batís en encarnizado duelo con una masa de moco colgante.

¿TE ABURRÍAS?

Pues que sepáis que entre algunas de las fases os tocará echar una carrerita contra un grajo galáctico. Y además podréis conseguir alguna continuación, que no será poco.

Atrápame a ese Virus, Scooby, que yo estoy liado

SCOOBY-DOO

En su estreno en Advance, Scooby nos enseña una cara mucho más "hábil" que "misteriosa".

Un **peligroso virus** está asolando los ordenadores de la Universidad local. Pero no hablamos de un virus cualquiera, qué va, sino de uno con cara de diablo y rayos en la cola. ¿Que cómo le conocemos? Pues porque hemos acompañado a Scooby y sus amigos en la persecución que les han encomendado. Cómo lo oís, hemos encontrado la fórmula para entrar en el ciberespacio y enfrentarnos cara a cara con el maldito.

De eso irá el nuevo juego de Scooby para Advance, de pillar al virus en su mismo terreno. Una máquina maravillosa nos introducirá en la red y desde ahí ,hala, a recorrer **seis niveles en los que básicamente el objetivo será recoger un número de objetos** (algo así como nueces) en un tiempo límite. Y aunque esa es la idea, recoger objetos, cada nivel que hemos probado nos ha ofrecido una **jugabilidad diferente**. Hemos pilotado una **moto de agua rodeados de tiburones,** y un jet ski sorteando bolas de nieve; hemos recorrido el coliseo romano esquivando soldados esqueleto, y hemos viajado a un parque jurásico de neardenthales y dinos. Y lo mejor es que siempre nos ha acompañado la sensación de estar viendo la serie de dibujos. ¿Es que no habéis visto qué gráficos tiene el jueguecito? Los sprites serán enormes y réplicas casi exactas de los personajes de la serie. Y si pudierais verlos en movimiento, entonces no tendríais dudas: es la serie de televisión, y ya está.

DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **PLATAFORMAS**
- **OCTUBRE**
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **SOFTWARE CREATIONS**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego está basado en la película del mismo título, **«Scooby Doo & the Cyber Chase»**, que la Warner Bros lanzará directamente al mercado del **vídeo**. Si las fechas no fallan, estará lista en octubre.
- Para que lo sepáis, Scooby Doo es la **serie de dibujos animados que más tiempo lleva en cartel.** Nada menos que 17 años de producción continua. Pues muchas felicidades, gente, y ahora a saborear lo de Advance...

EL PRONÓSTICO

Lo más destacable será el aspecto y la personalidad de los protagonistas. ¡¡Vamos, como estar viendo la serie de dibujos!!



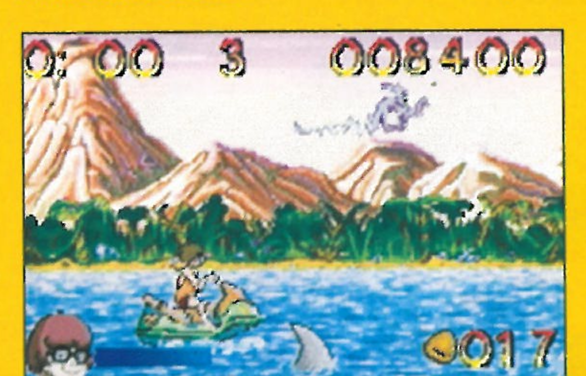
Daphne quitará de enmedio a este jefe de nivel a base de tartazos.



Una de las fases será en el coliseo romano. Ojo con los calaveras, Velma.



En cada fase tendremos un tiempo límite para recoger los objetos que nos piden.



Necesitaréis habilidad y reflejos para pilotar la moto, coger los objetos, esquivar tiburones y ¡¡llegar a tiempo a la meta!!



Una buena pantalla para admirar el aspecto gráfico del juego, tamaño de los sprites y parecido con los "protas" de la serie.

Scooby y la panda deberán atrapar a un peligroso virus, y para ello no dudarán en introducirse en un ciberespacio que desde luego recordará bastante a la serie de dibujos.



AL CIBERESPACIO EN BUSCA DEL VIRUS





Esa extraña máquina será la que se encargue de trasladarnos a los diferentes niveles del juego, que transcurrirá en el ciberespacio. Allí nuestros héroes podrán saltar a uno de los cinco "videojuegos" para localizar al virus.



Dispara, esquiva, destruye, destruye un poco más y... ¡alucina!

IRIDION-3D

Creednos: la espera del primer Shoot´em up para nuestra portátil ha merecido la pena.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- SHOOT´ EM UP
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **THQ-MAJESCO**
- Equipo: **SHIN'EN**
- Origen del Juego: **ALEMANIA**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El equipo de desarrollo tardó diez meses en acabar el juego por completo. ¿Os parece poco? Pues debéis saber que sólo cinco personas trabajaron en exclusiva en él y que, según palabras textuales de **Manfred Linzner, director del proyecto,** hubieran tardado aún menos de haber estado más familiarizados con una máquina tan nueva como es GBA. Increíble, ¿verdad?

DIFÍCIL DE SUPERAR...

Si los juegos venideros de su género intentan superarle, seremos testigos de grandes títulos. El futuro del shoot'em up está prácticamente aquí.

En pocas semanas **GBA recibirá su primer shoot'em up espacial** (léase disparos, super naves y cantidad de explosiones) basado en un futuro próximo bastante desalentador, todo sea dicho. Iridion, nombre que recibe un gran imperio alienígena, ha llegado a la tierra para, obviamente, ampliar su lista de conquistas. Nosotros, recién aterrizados de una larga expedición interestelar, nos convertiremos en la única esperanza de la raza humana para recuperar su libertad, y su planeta. Nosotros y nuestro "Spacecraft", claro está. Con él atravesaremos **siete niveles, con sus oportunos jefes finales, de una calidad técnica pasmosa.** Como sabréis, el corazón de GBA no es capaz de procesar polígonos por sí mismo. Pero, vistas las pantallas que aquí os mostramos, comprobaréis que, tanto nuestra nave como las enemigas y los escenarios mostrarán un aspecto totalmente tridimensional. ¿La explicación? Muy sencilla. Tecnicismos aparte, los responsables de esta joya han **desarrollado un engine gráfico creado especialmente** para la ocasión capaz de virguerías como éstas. Con él y con GAX, el engine sonoro, estos alemanes os dejarán con la boca abierta nada más encender la consola. Y es que ya desde el menú inicial comprobaréis de lo que estamos hablando. Añadidle que cada fase transcurrirá en un **escenario completamente diferente,** que nos enfrentaremos a muchísimos tipos de enemigos y que todo sucederá a una velocidad de vértigo, y tendremos, eso, un **shooter de pura raza.**



Sólo se utilizará un botón. Ni disparos alternativos, ni misiles de ningún tipo.



La sensación de sumergirse en un escenario 3D estará garantizada.



El juego lucirá unos efectos gráficos que os van a tirar de espaldas. Increíble.



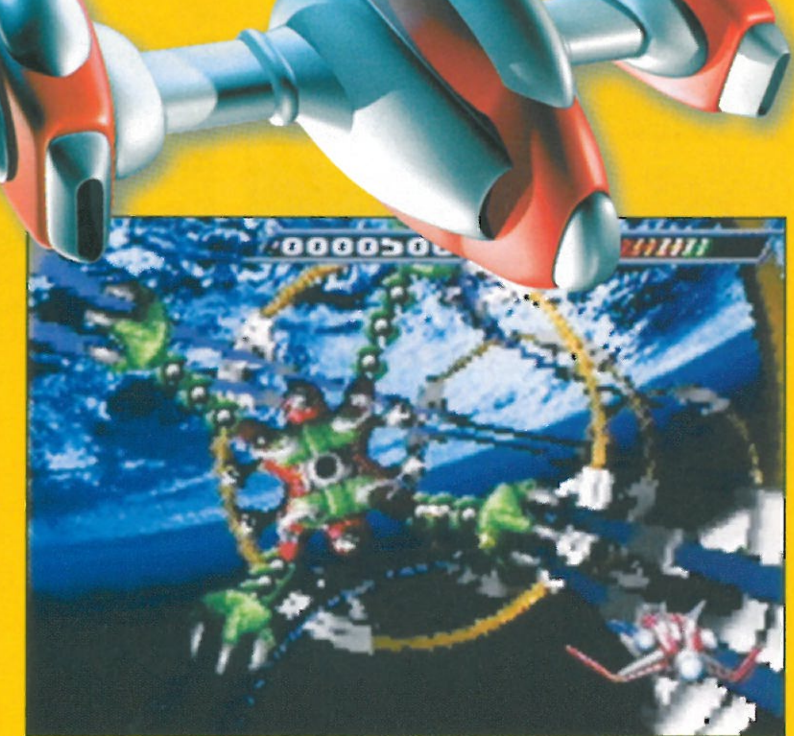
«Iridion 3-D» será el primero de una serie de shooters que van a irrumpir en Game Boy Advance. A ver si todos son capaces de lucir sus mismas cualidades técnicas.



Ojo, el juego no será ninguna "perita en dulce". ¿Cómo vais de agilidad?



La primera impresión que nos hemos llevado ha sido muy prometedora.



Los enemigos de final de fase no escatimarán ni en tamaño ni en capacidad de disparo. Pero tranquilos, el juego vendrá con la siempre útil opción de passwords.















¡Haz fotos con tu ADVANCE CÁMARA DIGITAL, visualízalas en tu ordenador, imprímelas en tu impresora y guárdalas en tu PC o CD Rom!

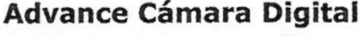
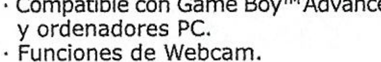


Advance Light

- Para uso con Game Boy™ Advance.
- Dos luces para reducir los reflejos.
- Pantalla de aumento de imagen en un 150%.



Advance Cámara Digital

- Compatible con Game Boy™ Advance y ordenadores PC.
- Funciones de Webcam.
- 4 Mb. de memoria (capacidad hasta 20 imágenes).
- Cables y software para PC incluidos.
- "Pies" para apoyar la cámara incluidos.





Advance Power

- Para uso con Game Boy™ Advance.
- Pack compuesto por Luces, Pantalla de aumento y Batería recargable.
- La batería alimenta tanto a la GBA como al Advance Power hasta un máximo de 12 horas.
- Dos luces para reducir los reflejos.
- Aumento de imagen en un 150%.

OTROS ACCESORIOS GAME BOY™ ADVANCE DE Logic3



Maletín Organizador Advance



Cable Link 4 jug. desmontable



Adaptador de corriente



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)
- NIVELES: 8 MAZMORRAS



- 1 JUGADOR
- 64 ANILLOS COLECCIONABLES E INTERCAMBIABLES (CABLE)

- Precio: **6.990 PTA (42€)**
- A la venta: **SEPTIEMBRE**

Es tiempo de Link

LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES

La actualidad, mes a mes, se ha ido centrando cada vez más en la todopoderosa GBA, pero es tiempo de que los "coloraos" también sonrían. Link vuelve a GBC para despedirse como lo que ha sido y sigue siendo: el rey del Rol.

Pasado y presente

El nuevo Ages se basa muy mucho en **«Zelda DX»**, el pelotazo de Link en GBC. Todo el apartado técnico, aunque **mejorado por Capcom en aspectos como animaciones y efectos gráficos,** es el mismo que en aquel título. Y la mecánica de juego, también: en los pueblos debes hablar y conseguir objetos para la gente, y en las mazmorras, partirte la espada y la cabeza para conseguir la Esencia del Tiempo correspondiente. Pero, por supuesto, la historia es nueva. **Original, con buen ritmo** y más compleja, esto último gracias a la inclusión de **nuevas habilidades para Link.** Debes salvar a Din, Oráculo del Tiempo, quien, poseída por Veran, la mala, ha viajado al pasado para hacer con el mundo lo que le plazca (a Veran). ¡Qué lío! Pero es que en el juego pasa lo mismo: saltar a una espiral y aparecer muchos años antes, pero en el mismo lugar, es de lo más normal. Y hay muchas más rarezas/novedades. Los **anillos** otorgan poderes a Link si se los equipa, hay **útiles semillas** de cinco tipos distintos, existe el mundo subterráneo de los Subrosians (unos simpáticos encapuchados), manejas **nuevos objetos** como la pistola de semillas o el intercambiador... Vamos, que todo es nuevo, pero todo Zelda. Y "Ages" destaca, sobre "Seasons", en el ingenio que hace falta para **superar los retantes puzzles** que encuentras en las mazmorras. Jugarás sin descanso ni remedio, y si lo acabas, los secretos y el password de "Seasons" te abrirán más "Ages".

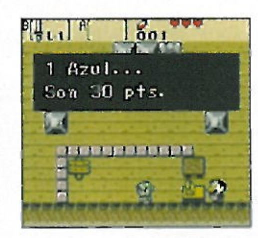
PISTOLA DE SEMILLAS

Este lanzador es una novedad y sirve para resolver puzzles a semillazos y para tronchar malotes al grito de "¡pitas, pitas!"





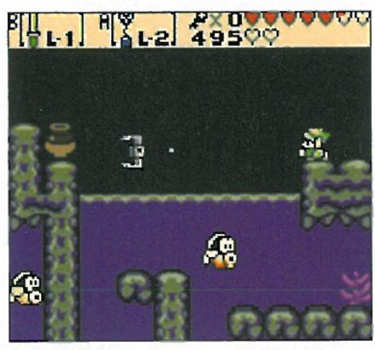
Veremos a Link así, de lado, en ciertos pasajes.



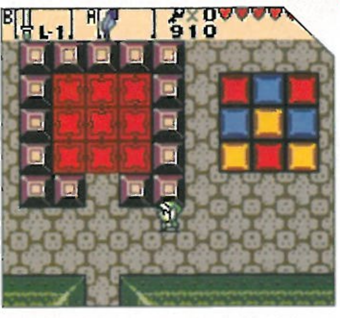
Los antiguos ya sabían jugar al béisbol. Raro es.



Pero más raro resulta que un... una árbol ame a Link.



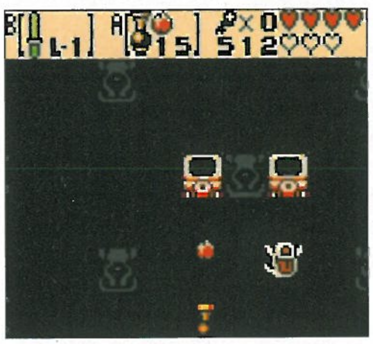
El intercambiador es un gancho que cambia tu posición por la de un objeto.



Para resolver los primeros puzzles debemos fijarnos en los bloques cercanos. Empujando o a saltos, debes imitar las formas y colores.



Pon una bomba en una pared agrietada y descubrirás nuevas habitaciones. Muy DX.



Habrás de iluminar algunas habitaciones a base de semilla incendiaria en antorcha.





UN RELATO DEL PASADO

Además de poder ver a tu tatarabuela jugando a "pídola", viajar al pasado sirve para cambiar lo que pase en el presente, relativo futuro. Al colarte por la, relativamente, primera espiral verás que apareces en el pasado, relativo presente, donde todo es igual pero con cambios en los escenarios, la gente... Es como tener dos mundos en un solo mapeado. Relativamente, claro.

INSUPERABLE

Si lo tuyo es el Rol y la inteligencia, te molará más Ages que Seasons.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



94

▲ Todo al nivel Zelda, es decir, personajes definidos, fondos resultones y movimientos fluidos.

▼ No todos los decorados están igual de trabajados.

SONIDO



95

▲ Melodías tan familiares como bien concebidas y efectos variados y adecuados.

▼ Las antiguas molan mucho, pero alguna vez habrá que cambiar la música, ¿no?

JUGABILIDAD



99

▲ Está en castellano. Y eso es todo lo que le faltaba a Link para conseguir ser el juego más adictivo de GBC.

▼ Sí, te puedes quedar atascado, pero ¡¡eso es normal!!

DURACIÓN



98

▲ Tienes que superar las ocho mazmorras. Luego querrás conseguir todos los anillos, cambiándolos con alguien. Los secretos también te harán jugarlo más, y todavía falta el password del final de "Seasons" para volver a "Ages" con cambios.

▼ No es infinito cual Pokémon.

TOTAL 99

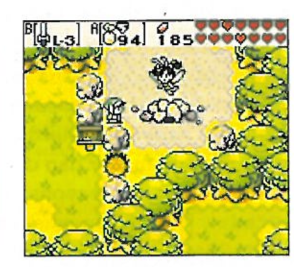
▲ **Te metes en el juego, o él en ti, hasta finalizarlo.**

▼ **¡Eh, mira! ¡Una parte del Triforce a tu izquierda!**



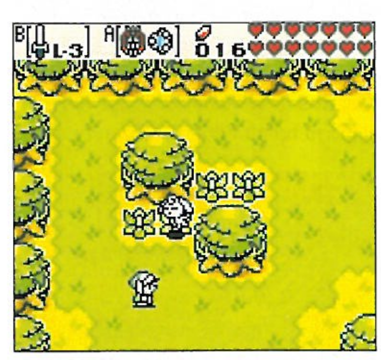












Estos bichejos blancos harán del bosque un laberinto al más puro estilo Rol.



Los Subrosians te brindan un minijuego en el que debes llevar el ritmo con A y B.



Si te topas con la bruja, objetos tuyos y suyos salen despedidos. ¡Cógelos rápido!

EL RANKING

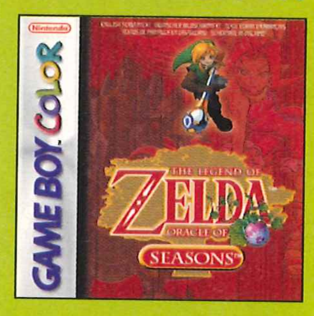
1. Zelda Oracle of Seasons /Oracle of Ages.
2. Pokémon Oro/Plata.
3. Zelda DX.

Más. Un poquito más de jugabilidad y buen ritmo que las versiones Oro/Plata de Pokémon es lo que ofrece la última (suponemos) aventura de Link en GB Color. Quizá, con el tiempo, Pokémon vuelva a reinar pero ahora mismo, Link es el rey.

¡Ya has empezado tu aventura y aún no sabes para qué sirve ese anillo? Mira bien en la pág 72

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)
- NIVELES: 8 MAZMORRAS



- 1 JUGADOR
- 64 ANILLOS COLECCIONABLES E INTERCAMBIABLES (CABLE)

- Precio: 5.990 PTA (36€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

¡Vuelve a hacer blanco!

LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

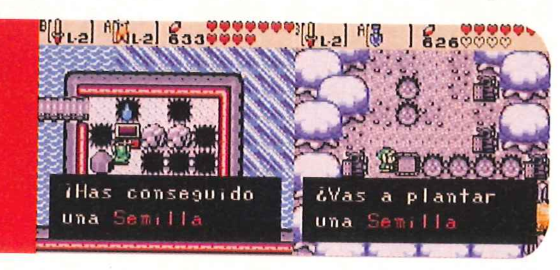
Ya ha leido todo el mundo lo que trae «Oracle of Ages»? Bueno. Pues Seasons es tan interesante como el susodicho. En todos los aspectos. Quizá en Ages haga falta un mayor uso de la inteligencia y, en Seasons, sean la espada y los reflejos quienes predominen, pero no importa: si compras uno, seguro que también te dejas los dineros en el otro.

Link hace su Agosto

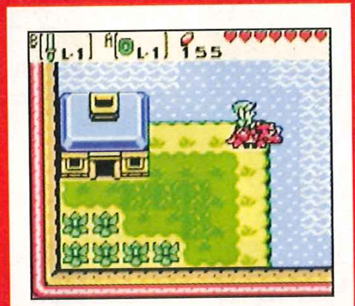
El suyo y el de todo Holodrum. Porque resulta que, en este título, el tiempo que controla Link es el atmosférico, así que, cuando al chaval le dé la real gana, podrá hacer llegar el verano, el invierno o lo que sea para su beneficio. El invierno hiela y cubre huecos, la primavera quita obstáculos, el verano seca y hace crecer enredaderas, y el otoño permite arrancar setas. Claro está que antes tendrá que haber conseguido los poderes necesarios para realizar estos cambios, y que no será cosa de cinco minutos hacerse el meteorólogo más certero del mundo conocido. Al igual que en Ages, deberemos charlar con mucha gente en los pueblos, y destrozar enemigos a la vez que resolvemos algunos puzzles en las laberínticas mazmorras. La historia sólo coincide en que la Oráculo de las Estaciones también es raptada al comenzar. Por lo demás, las gentes y las localizaciones son completamente diferentes. También algunos objetos y armas difieren de Ages, como el tirachinas, que sumados a ciertas habilidades, como el salto con planeo, hacen que terminemos pensando de manera diferente para cada Oracle. Pero vamos, que es igual. La grandiosidad de Seasons también incluye Subrosians, anillos, semillas, minijuegos y un montón de secretos (¡esa Advance!), que alargan el juego hasta terminar con... Ages.

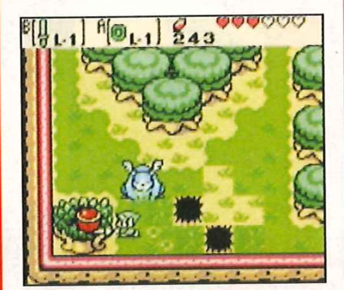
"AGASHATE" Y SIEMBRA

Si te regalan una semilla Gasha, la compras o la encuentras, plántala. Casi seguro que un anillo será su fruto.



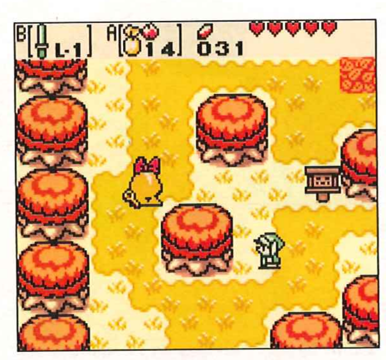
¡ANIMAAAL!





Ya hemos hablado de ellos, pero como molan mucho... ¡Ejem! En el juego recibimos la ayuda de tres bichos: Dimitri, un reptil anfibio que puede trepar cascadas, Ricky, el cangurillo que salta y pega, y Mosh, el oso revoloteador. Si los llamas, vendrán a socorrerte.

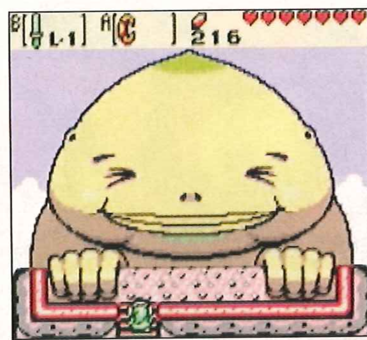
Los pájaros Sabelotodo serán una buena ayuda para los no iniciados en Zeldas.



Para llegar al mundo de los Subrosians debemos seguir a Rosa, la diva cantante.



¡Ah, tiene gafas y un cabezón notable! Déjeme pasar a la trastienda, ande, majo.

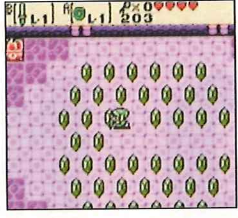


Biggoron tiene un resfriado importante. Si se lo curas, ¡premio para el chaval!



ELIGE TU OPCIÓN

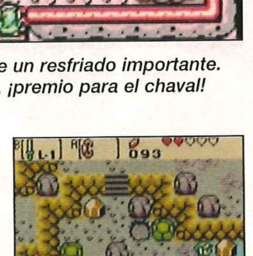
Más acción en Seasons o más puzzles en Ages. Pero no dejes escapar el mejor rol de GB Color.



Las habitaciones secretas siempre tienen premio.

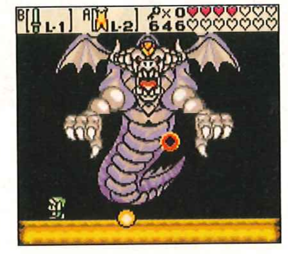


En la cima de Mt.Cucco practicarás el "ala-pollo".

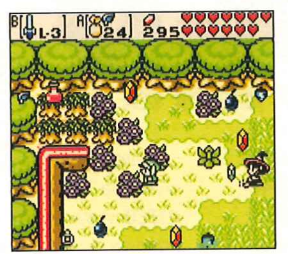


Los puzzles de Seasons son menos complicados.

Las plataformas móviles ponen de los nervios. ¡Ahora!



No parece que este enemigo final vaya a invitarnos a té, no.



El esparcimiento campestre con Maple sigue patente aquí.

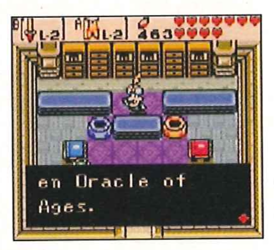




La traducción de los textos es plenamente satisfactoria, oui.

LOS LINKS Y SECRETOS DE LINK









Usando el Cable Game Link podemos intercambiar anillos con otros jugadores de Ages o Seasons. Cuando conectemos, anillo de regalo para ambos. Y también se pueden transferir de Ages a Seasons y viceversa, por si lo necesitas desesperadamente y no eres capaz de encontrarlo. Además, están los secretos. Si encuentras a alguien que no suele andar por esos lares, pregúntale, que lo más seguro es que te suelte un código de trucos o ventajas.



LA ANILLOMANÍA

Conseguir todos los anillos se convierte en una obsesión. Tener muchos significa disfrutar de más poderes y habilidades.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96



▲ Dan ganas de repetir la ficha de Ages, ya que ambos tienen el mismo nivelazo.
▼ Sería peor que hubiésemos escrito lo mismo y os hiciéramos leerlo de nuevo.

SONIDO 97



▲ Melodías tan familiares como mi abuelo, y efectos adecuados y variados. ¿Vale?
▼ Alguna vez habrá que cambiar la música, sí. ¡Quita de una vez a los Güitejnake, Jimmy!

JUGABILIDAD 99

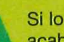


▲ Como Ages, bien traducidito. Si te engancha, en vez de hacerte un siete, hace "cuarenta y treses".
▼ Lo peor de este Zelda es quedarte sin saber adónde ir, qué hacer, o qué decir. Estando traducido, te pareces mucho más tonto.

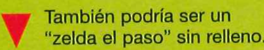
DURACIÓN 98



▲ Además de lo escrito en Ages, sabed que sólo podréis conseguirlo todo si coláis el cartucho en alguna Advance y os hacéis con...
▼ Compra muchas pilas, que verás como te quedes sin salvar, lo que te soliviantas.



TOTAL 99



▲ Si lo acabas, no lo habrás acabado todavía. En serio.

▼ También podría ser un "zelda el paso" sin relleno.

EL RANKING

1. Zelda Oracle of Seasons /Oracle of Ages.
2. Pokémon Oro/Plata.
3. Zelda DX.

Dos números uno: Seasons y Ages. Ambos son la repera, y lo único que los diferencia es la tendencia de Ages hacia los puzzles, y la de Seasons hacia la acción. Elijas el que elijas, no te arrepentirás. Además, seguro que te haces con ambos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **MODOS DE JUEGO: 3 + MULTIJUGADOR**



- **1-4 JUGADORES (1 CARTUCHO)**
- **5 COPAS CON 4 CIRCUITOS CADA UNA Y 9 PERSONAJES. 3 CILINDRADAS DIFERENTES.**

- Precio: **7.495 PTA (45€)**
- A la venta: **SEPTIEMBRE**

OK Nintendo Acción

Las mejores carreras de GBA

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Si eres fan de la velocidad y tienes un GBA, sonríe. No sólo hay disponibles un montón de títulos de los que te gustan, sino que además ahora llega el mejor, el rey, el espléndido, el genial... ¡¡«Mario Kart»!!

Jugarlo es quererlo

Aunque no necesita presentación, por si hay algún extraterrestre que lea nuestra revista allá en Marte y no haya oído nunca nada acerca de este "racer", le informamos de que «Mario Kart» es **un juego de carreras muy especial.** De hecho son carreras de **karts** y están protagonizadas por los héroes más carismáticos del universo Nintendo, todos muy simpáticos hasta que pillan uno de los innumerables ítems en juego y lo lanzan contra sus rivales para intentar cruzar los primeros la meta.

Antes de esta versión portátil vieron la luz dos entregas, para **SNES y para N64,** ambas de una calidad más que notable aunque, para nosotros, la mejor de todas es precisamente la que nos ocupa. ¿Que por qué? Pues para empezar porque **técnicamente es una pasada.** Vale, no alcanza los niveles gráficos de la 64 bits, pero tanto los corredores como los circuitos han sido realizados con un **cuidado extremo,** y además se han permitido lujos técnicos reseñables, como **transparencias, zooms** de la cámara e incluso algún que otro efecto de luz bastante conseguido. Eso sí, en cuanto a **jugabilidad** no se puede comparar con las demás versiones, a las que supera casi por goleada. A ello contribuyen su **excelente y estudiado control,** que nos obligará a dominarlo si queremos superar los circuitos finales; su **nivelada dificultad,** que aprieta pero no ahoga; el **genial diseño de la mayoría de los circuitos,** llenos de atajos, rutas alternativas, turbos inteligentemente situados, etc.; y por supuesto el **glorioso modo 4P, que es un vicio total.** Vamos que «Mario Kart SC» es la repera, un juego absolutamente colosal, con el que vas a pasar **ratos superdivertidos.** Compra obligada para tu GBA.



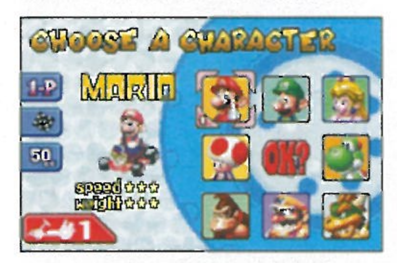
Lakitu nos rescatará amablemente cuando nos caigamos del escenario.



¡Cuidado con la rampa, Donkey! Los saltos añaden emoción a las carreras.



Sí, hasta efectos climáticos trae este «Mario Kart» de serie, y bastante logrados. Además, afectan al control.



Todos nuestros personajes favoritos, salvo Koopa, están presentes en esta edición.



En el juego hay 20 circuitos muy variados y de diferente dificultad. Pero, ¿qué cara se te pondría si te decimos que hay 20 más escondidos? Pues eso.



Fijaos en el "careto" de la montaña del fondo. No está mal, ¿eh chicos?



Los turbos son uno de los ítems que podemos utilizar. ¡Nos impulsaaaaaaan!



En la imagen podéis comprobar el gran colorido que presentan todas las pistas.

A POR LAS MONEDAS



Recoge todas las monedas que puedas. Te servirán para ir más rápido, para "pagar" a Lakitu al recogernos con su caña...



Aunque aparezcan todos los corredores a la vez, todo va como la seda en «Mario Kart».

JUEGAZO

No hay discusión posible: «Mario Kart Super Circuit» es el mejor cartucho que ha aparecido para GBA hasta la fecha. Y punto.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



94

▲ Son los que más explotan el hardware de la Game Boy Advance.

▼ Alguna esporádica pérdida de cuadros, pero ni se nota cuando compites.

SONIDO



91

▲ Los efectos molan todo (en especial las voces digitalizadas), y las melodías le añaden el ritmo necesario a la acción.

▼ Bueeeno... alguna cancioncilla puede terminar haciéndose pesada.

JUGABILIDAD



96

▲ Toda la del mundo. De verdad, cuesta dejar de jugar una vez que te pones.

▼ En alguna ocasión puedes desesperarte si te hacen alguna "jugarreta".

DURACIÓN



97

▲ Casi infinita, y eso que no os hemos hablado de un truco para desbloquear los ¡20 circuitos del «MK» de Super Nintendo!

▼ Hombre, podría haber algún modo de juego más (¿aunque para qué?)

TOTAL



96

▲ **Magnífico equilibrio técnica-jugabilidad. El modo multijugador.**

▼ **Que no aparezca la tortuga Koopa de la versión original de SNES.**

PASIÓN POR EL MULTIJUGADOR

Si queréis saber lo que es divertirse con un "multiplayer", reunid cuatro cartuchos de «Mario Kart SC». Elegid entre modo battle y carrera y preparaos a disfrutar. Y si sólo tenéis un cartucho, también disfrutaréis del multijugador, sólo que con limitaciones.



EL RANKING

1. **Mario Kart Super Circuit**
2. **F-Zero: Maximum Velocity**
3. **Konami Krazy Racers**
4. **GT Advance**

La apuesta de Konami con su «Krazy Racers» queda por debajo en cuanto a jugabilidad y calidad. «F-Zero», en cambio, satisfará a los corredores más serios y "veloces".

Es tu decisión si quieres aprovecharte de los primeros trucos de Mario Kart SC... o no. Ve a **Pag. 71**

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **EIDOS/CORE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES 13 AÑOS**



- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**



- **1 JUGADOR**
- **SIETE FASES**
- **1 MODO DE JUEGO**

- Precio: **6.490 PTA (39€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

De nuevo en la cumbre

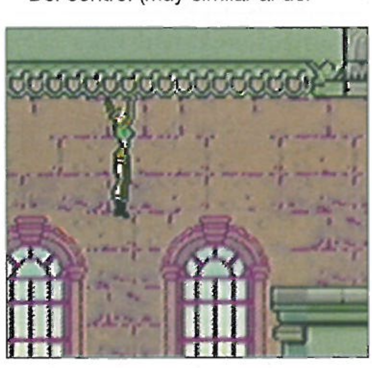
TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD

Tras haber recargado todas las energías después de su primera incursión en GBC, la heroína más famosa de los videojuegos (con permiso de Joanna Dark, claro) está de vuelta para demostrar de nuevo su incuestionable reputación como "aventurera" y exploradora.

Acción, exploración y saltos ajustados

Efectivamente, estos son los ingredientes principales con los que cuenta el cartucho, elementos que lo dotan de una mencionable **variedad en el desarrollo**, para que a nadie le parezca estar haciendo lo mismo una vez tras otra pero en distintos escenarios (cosa que suele ocurrir en otros títulos de la misma índole). Además, tampoco hay que olvidar la **resolución de puzzles** a los que tenemos que enfrentarnos en determinadas ocasiones. Aunque algo simples (se basan en activar una serie de palancas), consiguen **romper un poquito el ritmo plataformero del juego** que nos imponen para **buscar la espada** sobre la que gira la historia.

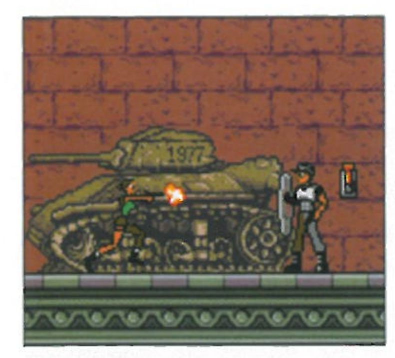
Del control (muy similar al del primer «Tomb Raider») tampoco tenemos ninguna queja, ya que salvo en un par de circunstancias (como cuando tenemos que saltar en pleno deslizamiento por una rampa) la protagonista responde rápidamente a nuestras órdenes y no es nada complicado hacerse con él.

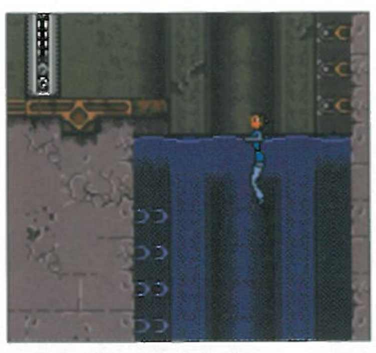


Gracias a la agilidad de Lara Croft, podremos trepar como verdaderos gatos.

Y en perfecta unión con la parte jugable está el área técnica: el motor pone en pantalla unos **sprites gigantes y excelentemente animados,** sin parpadeos o ralentizaciones; y encima es capaz de "plantarlos" sobre **decorados muy elaborados** y con un buen tratamiento del color.

Todas estas virtudes y la ausencia de fallos de bulto hacen de este nuevo «Tomb Raider» un título muy **atractivo y recomendable para cualquier tipo de jugador.** ¡Bien por ti, Lara!, lo has vuelto a hacer.

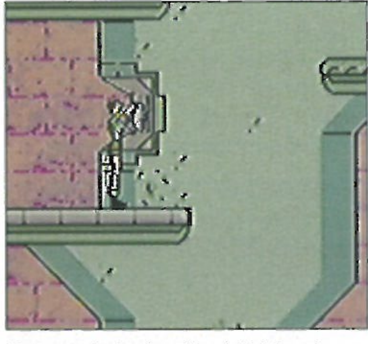

Parece evidente que a Lara no se le ha olvidado darle a las pistolas.


Tendremos que darnos algún que otro chapuzón para encontrar la espadita.

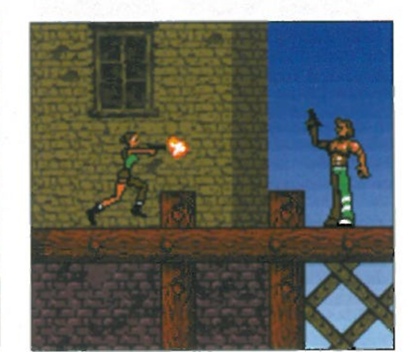

¿Pero qué diablos está haciendo este tipo? ¿Invocará a algún dios o espíritu?



¡Por los pelos! Hay que tener precisión milimétrica para solventar determinados saltos. De lo contrario, ya sabéis lo que os espera, ¿no?

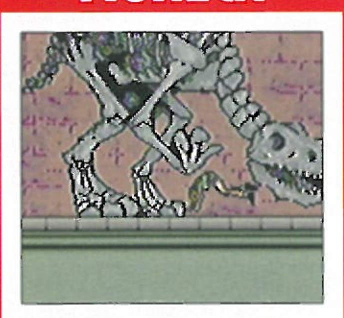

Como en todos los «Tomb Raider», las palancas cobran gran protagonismo.

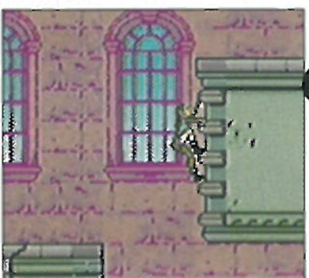

¡Aaaayyy! Menuda "caricia" se ha llevado aquí la pobre. ¿Estás bien, Larita?



MUY VARIADO **Lara Croft nos presenta una segunda parte gráficamente parecida al original, pero con un desarrollo que sorprende por su riqueza de situaciones, altas dosis de acción y búsqueda de palancas. El resultado es un juegazo impresionante.**

MUÉVETE MUÑECA





Las **animaciones** que luce la señorita Croft son de lo más **suaves y mejor enlazadas** que han pasado por la Game Boy Color. Además hay un montón de ellas, lo que permite a nuestra heroína realizar un **gran número de acciones diferentes.**



Esta es la espada que ha sido robada del Museo y que tenemos que recuperar.



El primer nivel, el Museo, está lleno de obstáculos y trampas mortales. Ojito.


Que pose más extraña nos regala aquí la "Croft". Tratará de despistar al guardia...

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 90

▲ Realmente buenos. Las animaciones son de cine, los personajes enormes y los fondos muy detallados.
▼ Son bastante parecidos a los del primer episodio.

SONIDO 86

▲ Los efectos suenan de lo más claro y contundente.
▼ Se ha omitido la música durante la acción.

JUGABILIDAD 92

▲ Engancha como pocos, debido a un control fiable y sencillo y un diseño de niveles ejemplar. Nos encanta.
▼ Salvo los mencionados saltos ajustados al píxel (muy "chungos"), no tenemos nada reseñable en contra de este Tomb Raider.

DURACIÓN 91
▲ Sus siete fases dan para mucho juego, y resultan muy entretenidas y brillantes.
▼ Puestos a pedir, si incluyera otros siete niveles más seríamos más felices todavía.

TOTAL 92

▲ El desarrollo de juego: profundo, rico y variado. La parcela técnica, de lo mejorcito de GBC.

▼ Se podía haber incluido algún nivel más. Determinados "saltitos" son muy difíciles.

EL RANKING

1. **Tomb Raider.**
2. **Indiana Jones.**
3. **Mission:Impossible.**

La nueva y espectacular aventura de Lara Croft se cuela directamente en el primer puesto del Ranking. Lo de Indy es más de puzzle y menos plataformas. Los dos están en inglés. Respecto a M:I, es una buena aventura pero no tiene ni plataformas ni saltos.

Las chicas están de moda en Game Boy Color. Ahí tenéis lo último de las Supernenas, en... Pág 28



¿Te apetece donar sangre?

DRACULA CRAZY VAMPIRE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: CRYO KIDS
- Desarrollador: PLANET DEVELOPMENT
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 11 FASES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 5.490 PTA (33€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Si es que ya no respetan a nadie... La Inquisición ha interrumpido nuestro apacible sueño con el fin de eliminarnos, a nosotros, la hermandad de los vampiros. Y para ello se están dedicando a destruir nuestro castillo y a poblarlo de seres infernales que nos van a hacer la vida imposible. Algo habrá que hacer...

¡Cuidado que muerdo!

Bueno y aparte sabemos hacer más cosas. De hecho, nuestra primera misión es conseguir **un arma** con la que aturdir a nuestros enemigos para luego acercarnos y **aspirar su "flujo vital"** (uy, qué tétrico suena eso). Para ello habrá que localizar a una amable (y fea) brujita que nos proporcionará este poder y cierta información interesante.

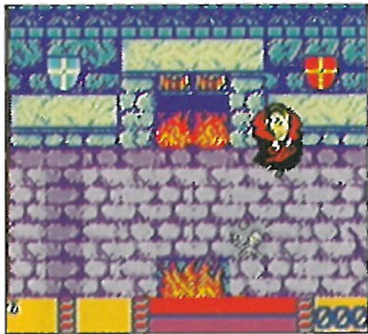
A partir de ahí el juego se desarrolla a lo largo de **once niveles,** en los que desde una perspectiva cenital (desde arriba) tenemos que cumplir una serie de **sencillas misiones y derrotar a los enemigos finales intermedios** (el hombre lobo, la momia, Frankenstein y la Cosa del Pantano). Finalmente nos enfrentaremos al propio Inquisidor, lo que nos permitirá –una vez vencido–, echar la siesta como es debido.

Durante el camino ciertos objetos recuperarán nuestra energía y potenciarán nuestra principal arma, el **murciélago arrojadizo.** Además podremos **manipular palancas y losas** para acceder a lugares ocultos. No es que vayamos a rompernos la cabeza tratando de resolverlos, pero estos pequeños puzzles le darán nuevos alicientes al juego.

En resumen, con un **buen nivel técnico y un planteamiento muy sencillo,** el cartucho entretendrá sin duda a los pequeños y a algún que otro "mayor", que le encontrarán el punto a este entretenido jueguecito de **explorar y chupar sangrecita.**



Los gráficos son grandes, detallados y aparecen con una animación notable.



Los enemigos se mueven con rutinas establecidas y fácilmente predecibles.



Podremos desplazarnos andando o corriendo. Nada de vuelos, Draco.



Nuestro arma es un murciélago pequeño pero matón. Úsalo sin remordimientos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Grandes, bien animados y con suave scroll que nos anima a explorar cada rincón.

SONIDO 80
Música lúgubre pero entretenida que acompaña un buen surtidillo de efectos bien trabajados.

JUGABILIDAD 80
Buen control de nuestro personaje. El juego se deja manejar sin problemas.

DURACIÓN 84
Aunque parezca para niños, no es un cartucho fácil, y nos hartaremos de explorar y matar enemigos antes de acabárnoslo.

TOTAL 81


Gran nivel técnico, especialmente gráfico.

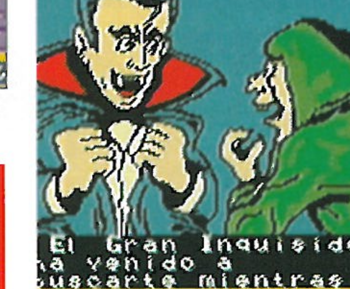

¿Morder, chupar sangre... para todos los públicos?

EL ARTE DE CHUPAR LA SANGRE





Para lograr una buena **"succión",** primero paraliza a tu víctima desde una distancia prudente. Luego acércate y con calma pulsa el botón de acción para recuperar tu energía.



¡SEÑORA, QUÉ SUSTO ME HA DADO!

La buena brujita es muy amable, y nos da consejos y armas, pero un par de "liftings" aquí y un poquito de cirugía allá no le vendrían mal... ¿Qué si yo me he mirado al espejo!? ¡Pero qué falta de respeto! ¡Que yo soy el protagonista, señora!

¡Coco-coroooco!

WOODY WOODPECKER

El desfile de protagonistas de dibujos animados no cesa en nuestras GB´s. A los héroes de última generación se une todo un clásico de nuestra infancia. Nada menos que el Pájaro Loco, que protagoniza un bonito plataformas que hará las delicias de los más pequeños.

¿Es un pájaro... es una cabra?

Bien, quizás las dos cosas, pero no adelantemos acontecimientos. ¿Qué tenemos aquí? Resulta que el malvado Buzz Buzzard, su eterno rival, ha secuestrado a los sobrinos de Woody y los ha escondido en su propio parque de atracciones. Y encima el mando de la tele no aparece, por lo que hacer zapping resulta de lo más incómodo. Así que tendremos que movernos...

Para **rescatar a sus sobrinos,** Woody tendrá que recorrer **16 variopintas fases.** A lo largo de ellas nos esperan diferentes misiones, algunas impuestas por Buzz y otras por las circunstancias (darse un atracón de palomitas de maíz o de avellanas no nos parece una labor muy dura). Eso sí, no todo será coser y cantar. Aparte de los innumerables saltos e interminables recovecos por explorar, nos encontraremos con **infinidad de enemigos** que tratarán de hacernos la vida un poco más difícil.

Afortunadamente contaremos con algunas ayudas, como corazones que repondrán nuestra vida y armas que podremos utilizar para aturdir o eliminar a los enemigos. Además podremos **pegar patadas y usar nuestro pico** para picotear a todo malvado que se nos aparezca.

Variado y entretenido, el cartucho puede presumir de una **buena calidad gráfica y sonora,** que junto a su sencillez de manejo, cautivarán especialmente a un público infantil.



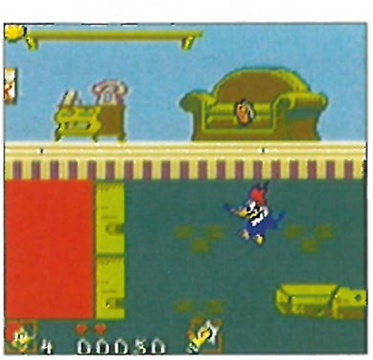
Básicamente el juego consiste en saltar y esquivar a los malos.



Recogiendo los ítems conseguiremos puntos, energía e incluso vidas extras.



Podremos golpear a nuestros enemigos y aturdirlos durante unos instantes.



La ambientación gráfica es genial, y se ve acompañada por pegadizas melodías.

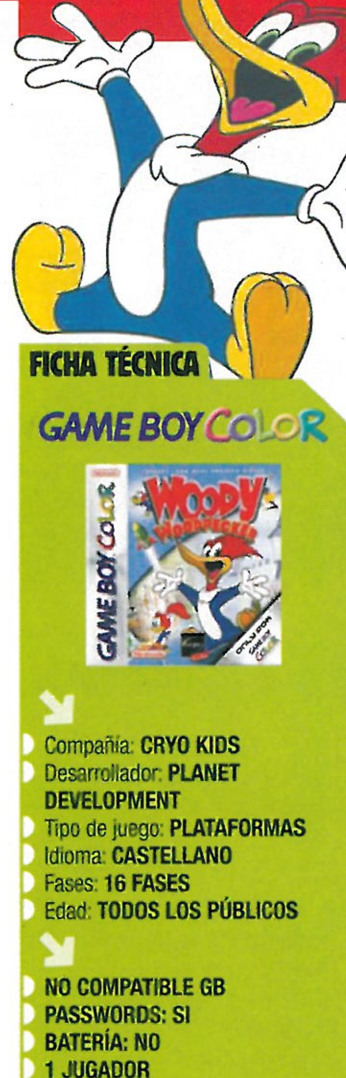


¡A LAS ARMAS, PÁJARO!





Además de poder "patear" el trasero de los enemigos y "picotearles el tarro", tendremos diferentes armas como fregonas, pistolas de agua y otros enseres con las que avanzarás más fácilmente. Pero si quieres un consejo: mejor esquívalos. El juego ganará en diversión y entretenimiento.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **CRYO KIDS**
- Desarrollador: **PLANET DEVELOPMENT**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **16 FASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SI**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **6.490 PTA (39€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

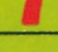
GRÁFICOS 82
Detallados y agradables. Las animaciones encajan muy bien en un suave scroll de pantalla.

SONIDO 80
La música, alegre y entretenida, se hace pegadiza y acompaña con fluidez a los escasitos efectos.

JUGABILIDAD 78
Control aceptable y sencillo de manejar. Algunas misiones suponen un auténtico reto.

DURACIÓN 76
Entretenido, no supondrá ningún reto para los "expertos".

TOTAL 77


Su cuidada estética y la genial ambientación.


Es fácil perderse en determinadas secciones de algún nivel.

Subidón de Supernenas

SUPERNENAS: LUCHA CON ÉSE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: BAM! ENT.
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR
- NUEVAS CARTAS

- Precio: 6.990 PTA (42€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 74
Ligeramente por debajo del nivel alcanzado por los otros dos títulos. Buen scroll.

SONIDO 78
Música ligera, pegadiza y muy repetitiva y alguna que otra vocecilla digitalizada.

JUGABILIDAD 76
Fácil de controlar y con una respuesta adecuada, casi todo el juego se basa en la recolección de ítems.

DURACIÓN 64
Es demasiado monótono, especialmente si ya has probado alguno de sus "hermanos".

TOTAL 70

▲ Fiel a la serie.

▼ No aportará nada nuevo a los que ya tengan otro Supernenas.

Las Supernenas hacen su tercera aparición en GB Color en una nueva aventura de corte muy similar a las dos anteriores. En esta ocasión los poderes enfrentados son Burbuja y Ése, un duelo que obligará a nuestra amiga a "repartir yoyas".

Otra vez los Mohosos

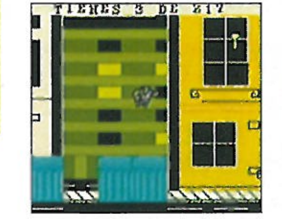
La acción ocurre de nuevo en **Townsville,** donde la banda de los Mohosos ha vuelto a hacer de las suyas. En concreto, Ése ha retado a nuestra Burbuja a rescatar a sus amigos, a los que tiene inmovilizados. Mientras recorremos los niveles, además cumpliremos **misiones secundarias** como recoger los objetos robados por la banda o eliminar a los secuaces de Ése. Cosas obligadas para completar cada nivel.

El juego se desarrolla desde una **perspectiva lateral.** Burbuja se desplaza andando o volando, repartiendo tortas para todos. Además se ayuda de ítems que le proporcionan ataques especiales o hacen aparecer a sus hermanitas.

«Lucha con Ése» es, como sus "hermanos", para un **público infantil y fan de la serie.** Tiene nuevos mapeados y cartas intercambiables, pero por lo demás es idéntico a las entregas anteriores. Ideal para darte un subidón de Supernenas.

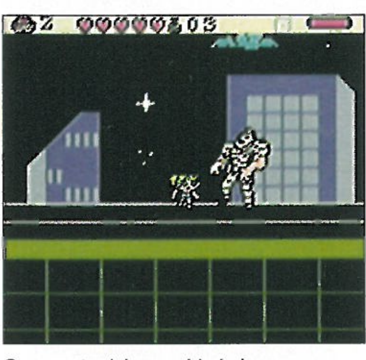


¡COGE ESO!
Y utilízalo contra... Ése! Dentro de los niveles encontraremos multitud de objetos que esconden ataques especiales, para Burbuja o para cualquiera de sus dos hermanitas. No pierdas la oportunidad y no te dejes ninguno por el camino...

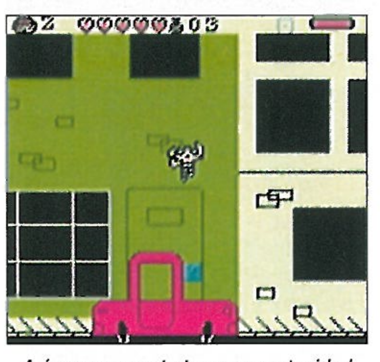




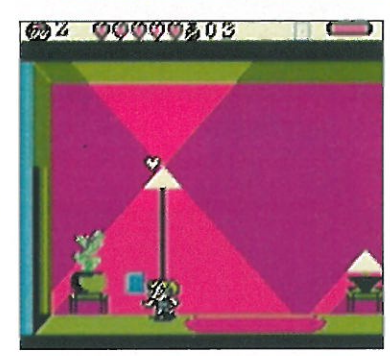




Gran parte del recorrido lo haremos a pie, con lo cansado que resulta...



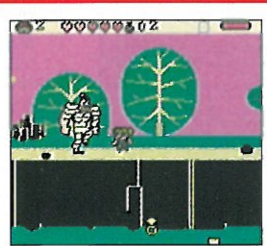
...Así que en cuanto tengas oportunidad (y energía en la barra)... a volar!



Explora cada rincón. Ese objeto puede estar oculto en cualquier parte.

¿OBJETIVOS SECUNDARIOS?







El aliciente del cartucho es tener que completar una serie de **submisiones** en cada nivel. De hecho sólo podremos dar una fase por concluida cuando **hayamos recolectado todos los objetos, liberado a todos los ciudadanos y eliminado a todos los enemigos.** Y os aseguramos que no es tarea sencilla.

Una carrera demasiado accidentada

COLIN McRAE RALLY

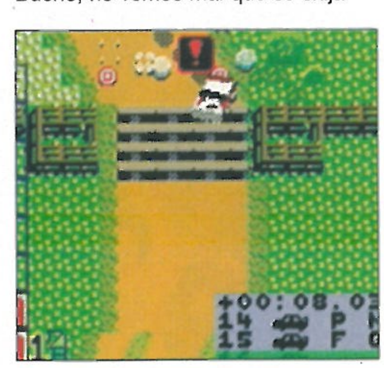
Efectivamente, «Colin McRae» nos despierta opiniones encontradas. Tiene cosas muy chulas, de matrícula, y otras que no se han cuidado tanto. Veamos cuál de estos dos aspectos pesa más.

Rápido, jugable... y feo

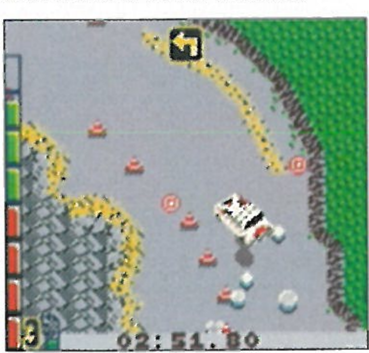
Se ha elegido **vista aérea** para afrontar la carrera, y eso huele a que se ha querido **primar la jugabilidad sobre el espectáculo.** No es que la vista desde el cielo esté reñida con unos buenos gráficos, pero desde luego permite un menor lucimiento. Así que la **carrera discurre con rapidez y suavidad,** sin problemas de scroll ni de sensación de velocidad, pero lo hace entre **gráficos poco vistosos aunque variados** . De hecho cada uno de los **6 rallys** presenta **condiciones de pista diferentes,** que se notan a la vista y al tacto: no es igual conducir sobre barro que sobre hielo.

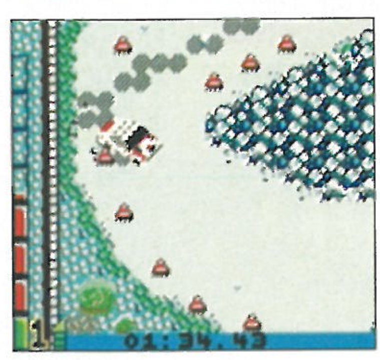
A la hora de pilotar, estamos ante un **simulador un poco pasado de vueltas.** ¿Por qué? Pues porque el comportamiento de los coches es **tan real** (y los circuitos tan virados) que tomar bien una curva a veces sólo está a la altura del propio McRae. Las **derrapadas son una constante** hasta que se le cogen el aire al control y a la velocidad. Bueno, no vemos mal que se exija paciencia y habilidad, pero en su justa medida. Todo lo contrario ha ocurrido con el **aspecto de los coches**, que ha pasado del realismo para convertirse en "ladrillos".

Por fortuna, a la duración del juego no le afecta el diseño del coche (porque bajaría mucho), con lo que tenemos por delante un rally que nos **durará bastante tiempo.** Quizá un campeonato entero. Ya sea por el duro control, los 25 tramos en juego o el modo 2P con cable link, el caso es que hay **McRae para rato.**



Los escenarios tienen gráficos variados, pero los coches decepcionan.





Sobre hielo más te vale pillar las ruedas adecuadas, o fíjate qué ridículo.

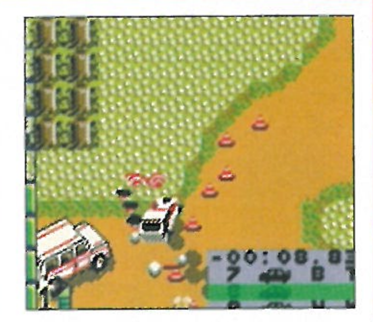




Esos puntos rojiblancos son checkpoints, controlan el tiempo de paso.

SI SE ROMPE, SE ARREGLA





Después de cada tramo, los mecánicos de la casa arreglan ciertas partes del auto, a elegir por nosotros. Si la cosa ha ido muy accidentada, normal por otra parte, la capacidad de auto-arreglo irá disminuyendo poco a poco.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: THQ
- Desarrollador: CODEMASTERS-SPELLBOUND
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: INGLÉS
- Competición: 6 RALLYS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1-2 JUGADORES/CABLE LINK

- Precio: 6.490 PTA (39 €)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 68
Poco cuidados. Suficiente variedad de escenarios, pero cero para los coches.

SONIDO 90
Aquí sobra potencia. Suena el motor y se oyen los frenazos, las derrapadas. Ambiente OK!

JUGABILIDAD 71
Es un simulador, y hay que controlar velocidad, frenada... Pero es demasiado exigente.

DURACIÓN 84
Hay mucho juego por delante, pero hay que lograr que el coche deje de irse en las curvas.

TOTAL 80

▲ Dinamismo de la carrera. Variedad de escenarios.

▼ El diseño de los coches. Control muy exigente.

Hay muchos juegos de coches para Game Boy Color. Busca y compara en Guía de compras Pág 34





TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION·NINTENDO 64·DREAMCAST·PS2·GAME BOY·GAMECUBE·GAME BOY ADVANCE·XBOX
HOBBY CONSOLAS
Nº 120 - 450 Ptas. - 2,70 € - Portugal: 530$ Cont.
¡¡Póster Supergigante de regalo!!
AKI ROSS
LA REINA DE FINAL FANTASY
SYPHON FILTER 3
Descubre cómo es el juego del año en PlayStation
RE CODE: VERONICA X
Review y guía del mejor terror para PS2
¡¡Jugamos y puntuamos la aventura más esperada!!
FINAL FANTASY X
TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS
JUEGOS NUEVOS
30
JUEGOS NUEVOS
IKER CA
Onimusha, Cr
NBA Street,
Final Fantasy
¡Te invitam
sin movert
TOMB
PÓSTE

TODAS LAS

NOVEDADES
TRUCOS
GUÍAS
REPORTAJES
NOTICIAS

PARA TU

NINTENDO

PS2 | PSONE | DREAMCAST | XBOX





POR SÓLO 450 Ptas.

EL MOMENTO!!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.
Puntuación 92

1080° SNOWBOARDING



▷NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.
Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.
Puntuación 90

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.490 ptas (75€) ▷1-4J, R, E



Toda la calidad técnica que Rare da a sus juegos, en la segunda aventura del pollo y el oso. Si tienes la primera, no te pierdas su continuación. Encontrarás todos los secretos que no pudiste conseguir en ella, una longitud de juego aún mayor, y los escenarios más profundos vistos en N64. Si además te gusta reír, no te preocupes, la traducción al castellano te hará caerte de la silla (por la risa, no porque esté coja).
Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación 89

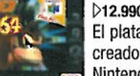
DONALD DUCK CUAC ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación 89

DONKEY KONG 64





▷NINTENDO ▷Plataformas
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación 97

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación 85

GOLDENEYE 007



▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.
Puntuación 94

EXCITEBIKE 64

▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 ptas (60€) ▷1-4J, R, C, E
Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde entonces te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que nos dará aun más diversión.
Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. Excitebike 64
2. Banjo Tooie
3. Kirby 64
4. Majora's Mask
5. Mario Tennis
6. Mario Party 2
7. Perfect Dark
8. Pokémon Snap
9. Pokémon Stadium
10. Turok: Rage Wars

F-1 WORLD GRAND PRIX 2



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.
Puntuación 96

ISS 2000

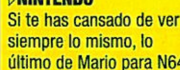


▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.
Puntuación 88

RESÉRVALOS

EL 5 DE OCTUBRE PREPÁRATE PARA...

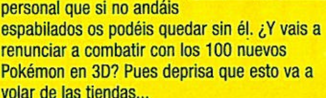
▷PAPER MARIO
▷NINTENDO



Si te has cansado de ver siempre lo mismo, lo último de Mario para N64 te dará la oportunidad de reconciliarte con el mundo. Es un juego de Rol diferente, divertido, con diálogos chispeantes, en castellano, y con una apariencia gráfica original e innovadora.

EL 19 DE OCTUBRE LOS ANGELES TOCARÁN...

▷POKéMON STADIUM 2
▷NINTENDO



Es el juego más esperado por los fans de Pokémon, y ya vamos advirtiendo al personal que si no andáis espabilados os podéis quedar sin él. ¿Y vais a renunciar a combatir con los 100 nuevos Pokémon en 3D? Pues deprisa que esto va a volar de las tiendas...

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▷KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.
Puntuación 91

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación 95

KIRBY 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷9.990 PTA. (60 €) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver como Kirby copia y utiliza las habilidades de los rivales.
Puntuación 89

KNOCKOUT KINGS 2000





▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €)▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.
Puntuación 86

LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.
Puntuación 80

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación 88

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación 88

MARIO PARTY 2



▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.
Puntuación 92

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.
Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.
Puntuación 89

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1. Excite Bike 64
2. Banjo-Tooie
3. Perfect Dark
4. Mario Tennis
5. Mario Party 2
6. Majora's Mask
7. Kirby 64
8. 007 The World is not Enough
9. Rayman 2
10. Pokémon Snap

MICRO MACHINES 64 TURBO



▷CONDEMASTERS ▷Carreras
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-8J, E, R
Oferta precio Centro Mail
Jugabilidad a tope, precio mínimo y fiesta asegurada.
Puntuación 90

NBA COURTSIDE



▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación 90

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1. Tony Hawk's Pro Skater 2
2. Mario Party 3
3. Super Smash Brothers
4. Donkey Kong 64
5. Pokémon Stadium 2
6. Mario Golf
7. Paper Mario
8. Majora's Mask
9. Mario Tennis
10. Banjo-Tooie

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación 93

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €)▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.
Puntuación 92

NBA LIVE 2000

▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.
Puntuación 91

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?
Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷12.490 PTA (75 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷11.990 PTA (72 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

QUAKE 64



▷GTI ▷Shoot'em UP
▷1.990 PTA (12 €) ▷1-2J, R, C
Oferta precio Centro Mail
Si te gustan los shoot'em up subjetivos, ¡¡una ganga!!

Puntuación 83

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SAN FRANCISCO RUSH 2049



▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

THE NEW TETRIS



▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €)▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

MINI GUÍA GAME BOY ADVANCE

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Un título muy entretenido, con un aspecto gráfico de nivel, pero que te deja con ganas de mucho más.

Puntuación 78

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

▷KONAMI ▷Aventura
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Un apartado gráfico de órdago y adicción por las nubes. La consola tiene 32 bits, sí.

Puntuación 95

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Superior a la prodigiosa versión de Super Nintendo. Te harás una idea de los "caballos" de esta máquina.

Puntuación 93

LA NOVEDAD DEL MES

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.495 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
La carrera que proponen Mario y la banda tiene un perfecto equilibrio entre técnica y jugabilidad. No sólo explota el hardware de la máquina hasta límites insospechados, sino que además no vas a poder soltar los mandos. Para redondear, el modo multijugador es sencillamente de lo mejor que hemos visto.

Puntuación 96

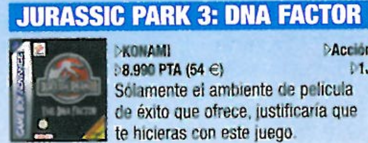
GT ADVANCE



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos... y su precio.

Puntuación 89

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR



▷KONAMI ▷Acción
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Sólamente el ambiente de película de éxito que ofrece, justificaría que te hicieras con este juego.

Puntuación 62

KRAZY RACERS

▷KONAMI ▷Carreras
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J-4 cartuchos
Un duro rival para Mario Kart. Destaca por su adictiva mecánica y sus formidables escenarios.

Puntuación 92

KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54 €) ▷1J
Escenarios impresionantes, Rayman enorme y un nivel de dificultad que llega a poner de los nervios.

Puntuación 92

READY 2 RUMBLE BOXING 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces... hasta el KO.

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

Puntuación 94

TONY HAWK 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

Puntuación 96

TOP GEAR GT

▷KEMCO ▷Carreras
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

Puntuación 78

TWEETY & THE MAGIC GEMS



▷KEMCO ▷Tablero
▷8.490 PTA (51 €) ▷1-4J, 4 cartuchos
Reúne los ingredientes de un buen juego de tablero, pero 16 minijuegos parecen poco.

Puntuación 83

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE
▷ACTIVISION
Un beat'em con 18 niveles a tope de acción, puñetazos y telas de araña. Sin duda que Spiderman sabrá cómo despertar vuestra adrenalina con un juego del que no podréis despegaros. Ya sabéis, lo último del arácnido, muy pronto en Game Boy Advance.

EN DOS MESES...

▷JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER
▷KONAMI
La versión más estratégica de los tres cartuchos que se han hecho con esta licencia. Nos invita a montar y controlar nuestro propio parque de atracciones, en el que por supuesto los dinos son las verdaderas atracciones. Tendréis que construir hoteles y carreteras, vigilar los gastos, compensar los beneficios, en fin ser empresarios del parque jurásico.

A FINALES DE NOVIEMBRE...

▷WARIO LAND 4
▷NINTENDO
Ahora que Wario ha perdido la inmunidad, seguro que tiene más cuidadito de donde mete la mano. Eso a pesar de que su nuevo juego, de estreno en Advance, sugerirá más peligros y situaciones complicadas, aunque siempre plataformeras, que sus entregas precedentes. El objetivo es localizar una pirámide dorada, y los medios, como es habitual, pasan por ir descubriéndose nuevas habilidades.

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. RAYMAN ADVANCE
2. SUPER MARIO ADVANCE
3. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
4. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
5. KRAZY RACERS
6. TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP
7. TWEETY & THE MAGIC GEMS
8. READY 2 RUMBLE 2
9. KURUKURU KURURIN
10. ARMY MEN ADVANCE

ABREVIATURAS UTILIZADAS ▷ J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizaros, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
Puntuación 90

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY
NUEVO

▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷2J, GBC
Planteado como un simulador ultrareal, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.
Puntuación 80

CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos
Rare ha exprimido la tecnología Game Boy Color, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool, el enemigo final. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRACULA
NUEVO

▷CRYO ▷Aventura
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.
Puntuación 81

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión plataformera de la peli de Disney recién estrenada. Si no eres demasiado exigente, te encantará.
Puntuación 83

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES
LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/SEASONS
▷NINTENDO ▷ROL
▷6.990 PTA (42 €) ▷1J, GBC
No es que sea un nuevo Zelda (que lo son, los dos) para la Color, es que... ¡ES EL ZELDA DEFINITIVO! Y no sólo porque haya explotado todas las posibilidades de GBC, también ofrece las historias y personajes más originales, nuevos objetos y habilidades, el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros... Prueba y te atrapará al minuto.
Puntuación 99

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY
▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON ORO
2. POKéMON PLATA
3. WARIOLAND 3
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. POKéMON PINBALL
6. POKéMON PUZZLE CHALLENGE
7. SUPER MARIO BROS. DELUXE
8. RUGRATS EN PARIS: LA PELÍCULA
9. EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
10. POKéMON AMARILLO

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN
▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

MERLIN

▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defiende el reino a base de lásers, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...
Puntuación 82

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

Si eres fan de las Supernenas, completa la trilogía con lo último: Lucha con Ése.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MICKEY'S RACING ADVENTURE
▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.
Puntuación 91

Si no sabes cuál de los juegos de Zelda comprar, no lo dudes, pilla los dos.

MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...
Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE

▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.
Puntuación 89

PERFECT DARK


▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Poké-manía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.
Puntuación 91

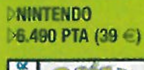
POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer


Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unowon, nuevo mundo... ¡¡te atraparán!!
Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2 J, GBC

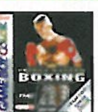
Es sin duda uno de los juegos más divertidos a los que te enfrentarás en tu Game Boy Color. Tiene ritmo, tiene Pokémon, tiene tirón y te va a revolucionar el coco (por eso es de los más vendidos). Encaja esa pieza, consigue combos, vence a ese entrenador y ¡hazte con el equipo de 9 Pokémon! Y lo mejor, juega con los Pokémon de las ediciones Oro y Plata.
Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING

▷THQ ▷Boxeo
▷5.990 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.
Puntuación 84

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

ROAD CHAMPS

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.
Puntuación 89

ROLAND GARROS

▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.
Puntuación 91

SCOOBY DOO

▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
Puntuación 90

SPIDERMAN 2

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

SPIROU

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.
Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES

▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.
Puntuación 79

STAR WARS RACER

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.
Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE

▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.
Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX

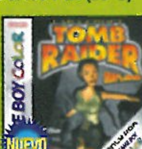
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

SUPERNENAS (MOJO JOJO)

▷UBI ▷Plataformas
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Las heroínas de la tele protagonizan una aventura simple pero bastante adictiva. Para fans de la serie.
Puntuación 82

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.
Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD
▷THQ ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC

Lara vuelve a arrasar en su nueva aventura para GBC. Basarse en el mismo motor de juego de la primera entrega ha sido todo un acierto, porque continúa luciendo en pantalla gráficos enormes, pero además hay que destacar sus elevadas dosis de acción y un desarrollo profundo, rico y variado. Sus siete fases dan para mucho, resultan entretenidas y brillantes.
Puntuación 92

TONIC TROUBLE

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.
Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.
Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2

▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.
Puntuación 85

RESÉRVALOS

EN NOVIEMBRE...

▷TONY HAWK SKATER 3
▷ACTIVISION
Lo último de Tony Hawk, gran skater y mejor protagonista de cartuchón jugátil, fue mostrado hace nada a la prensa. Aunque poco más se dijo, el arcade tiene todas las garantías de satisfacer a la audiencia, que espera entusiasmada su regreso.

EL 2 DE NOVIEMBRE...

▷POKéMON CRISTAL
▷NINTENDO
La nueve fiebre Pokémon se desatará a principios de noviembre con la edición Cristal. Esta nueva aventura está basada en las ediciones Oro y Plata pero incorpora bastantes novedades que la harán más que apetecible: nueva entrenadora, nueva Torre Pokémon, más emisoras de radio...

TOP GUN FIRE STORM

▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.
Puntuación 87

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.
Puntuación 91

WACKY RACES

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".
Puntuación 87

WARIOLAND 3

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.
Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS
▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.
Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Lobezno protagoniza un entretenido arcade al que se echa en falta algo más de variedad.
Puntuación 84

ZIDANE GENERATION

▷CRYO ▷Fútbol
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.
Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN En Centro Mail hazte con el Rayman Holiday Pack de GB Color por sólo 7.495 PTA: cartucho más batería.

- Niveles 11, 12, 13, 14 y 15 con mapas y pantallas. ¿Qué más se puede pedir?
- Mapas de los puntos clave de la fase 12, la más liosa.
- Sophia está flotando en mitad de la habitación. ¡Rescátala!
- Las mejores estrategias para escapar de la pirámide mortal.

Con tiritas, pero has llegado al final Indy

INDIANA JONES

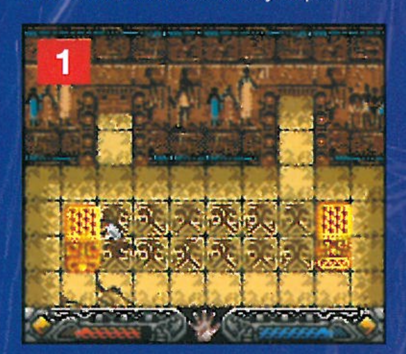
CUARTA PARTE y FINAL

Nos tenía en ascuas la última entrega de la guía Indy, pero ya está aquí y por fin podemos continuar. Habéis hecho bien en esperar porque las últimas fases son bastante más difíciles y liosas y hacen falta buenos mapas y mejores consejos para salir con buen pie. Lo dicho, la espera se acabó.

NIVEL 11 MEROE — Password: PVFTHJXR

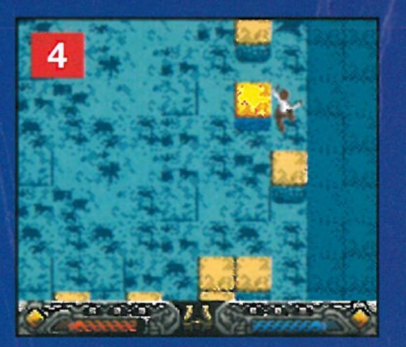
Ya estamos en Meroe, una **pirámide** llena de **enemigos, puzzles y dificultades.** Lo primero que debes hacer es pulsar el **interruptor de la izquierda** para acceder al interior. Enseguida verás un gran bloque de piedra con un ojo dibujado sobre la superficie. Es la **puerta de salida,** pero de momento olvídate del tema y ve por arriba para empujar otro bloque con la zona superior pintada de amarillo. Cuando poco después llegues a esta habitación (1) **coloca ambos bloques en los extremos** de esa zona de baldosas y abrirás la puerta. Más abajo y tras la pequeña zona de agua un nuevo bloque obstaculizará la salida: muévelo (2).

Lo siguiente es ayudarte del **Azerim´s Part** para superar una difícil zona de rocas. Son tres enormes rocas que ruedan de un lado a otro de la pantalla (3). ¿Y si no las esquivas a tiempo? Tendrás que empezar de nuevo, así que busca el momento adecuado. Por ejemplo podrías **sortear las dos primeras corriendo y detenerte antes de la tercera.** Pero las dificultades no han terminado. Afina tu salto y supera una complicadilla zona de plataformas en movimiento (4) si quieres llegar hasta un **nuevo interruptor** (5). La vuelta es más sencilla, pues aunque caigas al agua ya no te hará falta regresar allí. Lo único que te queda es pulsar un último interruptor para **abrir el gran bloque de piedra de la entrada** y salir airoso de la peligrosa pirámide.







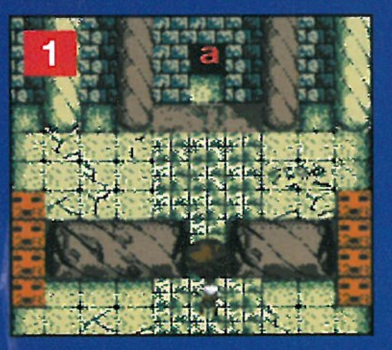




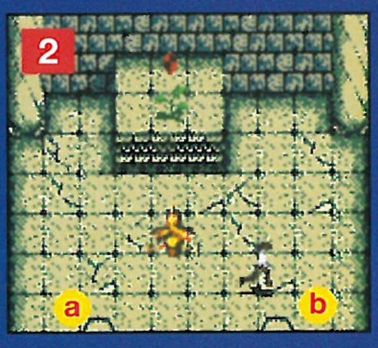
NIVEL 12 NUB'S TOMB

Password: DRDGRJPZ

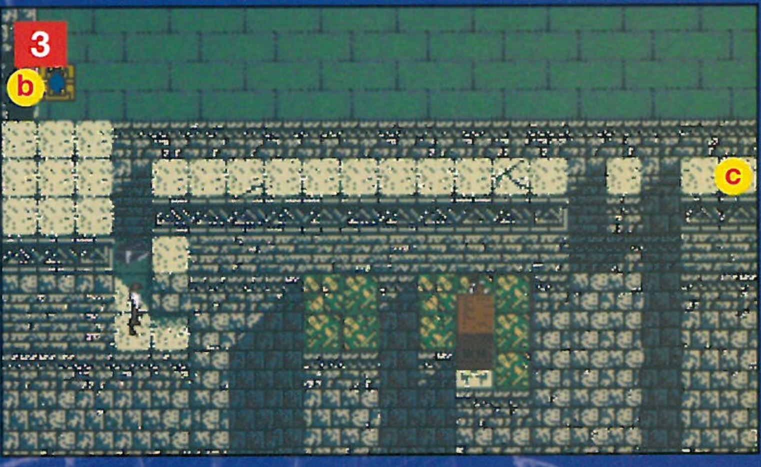
Las cosas se van a complicar de lo lindo, y en este nivel te esperan zonas que pondrán a prueba tu resistencia. Empezamos. Un par de zonas después del comienzo (b) tendrás que mover el bloque sobre el interruptor para que aparezca un trozo de plataforma y te permita continuar. Te darás cuenta de que hay otro extraño interruptor sobre la pared, pero de momento no puedes activarlo. Algo más adelante escucharás una musiquilla, que ni el propio Indy sabrá muy bien a qué viene. Pues bien, **la música es la clave del siguiente enigma.** Entrando por (e) observarás unas **baldosas amarillas sobre el suelo.** La del centro sirve para anular la melodía que vas componiendo con las otras cuatro baldosas. Parece más una cuestión de oído (la melodía va cambiando a medida que fallas), pero el método más seguro es el de acertar a la primera y ahorrarse problemas. Sólo tienes que pulsar **Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda** y puzzle resuelto. Abrirás una nueva puerta (n). En la siguiente estancia utiliza el **Urgon´s Part** para **romper el sarcófago** al pie de la columna –suena una música "misteriosa"– y hacerte con el **Nub´s Part.** Ve por (o) y pulsa la palanca para activar el elevador. Por si todavía no te habías percatado, el Nub´s Part debe ser usado en esos extraños interruptores de la pared. Cuando llegues algo más adelante (t) coloca **todas las piedras en esas baldosas azules** y conseguirás un **Bird Wing.** Es el ala que debes colocar en la habitación marcada con la letra (z) ¿Cómo acceder a ella? Primero coloca el bloque sobre la baldosa amarilla y ayúdate del látigo; después activa las dos palancas en ►



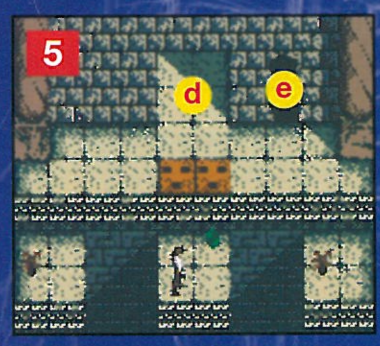
▲ *Empujar la roca o pasar por encima de las cuchillas. "Menuda" decisión.*

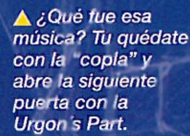


▲ *¿Diez balas para acabar con estos bichos? Mejor pasas de ellos.*

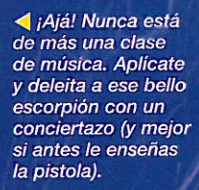


▲ *No te precipites y coloca el bloque sobre el interruptor. Enseguida aparecerá la plataforma que te permitirá continuar adelante.*

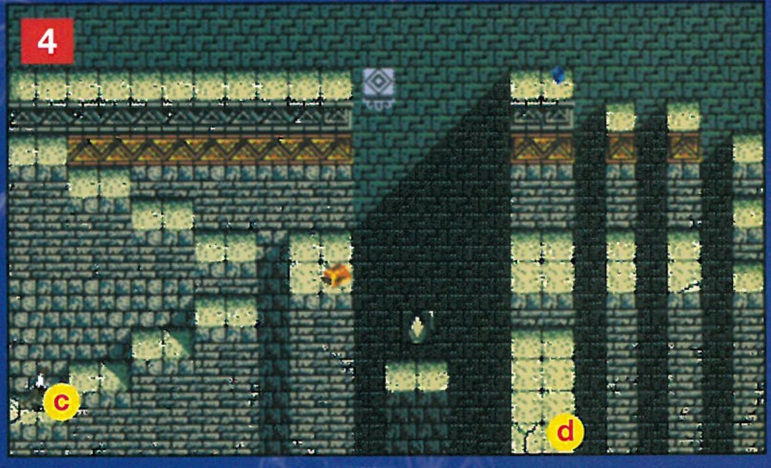




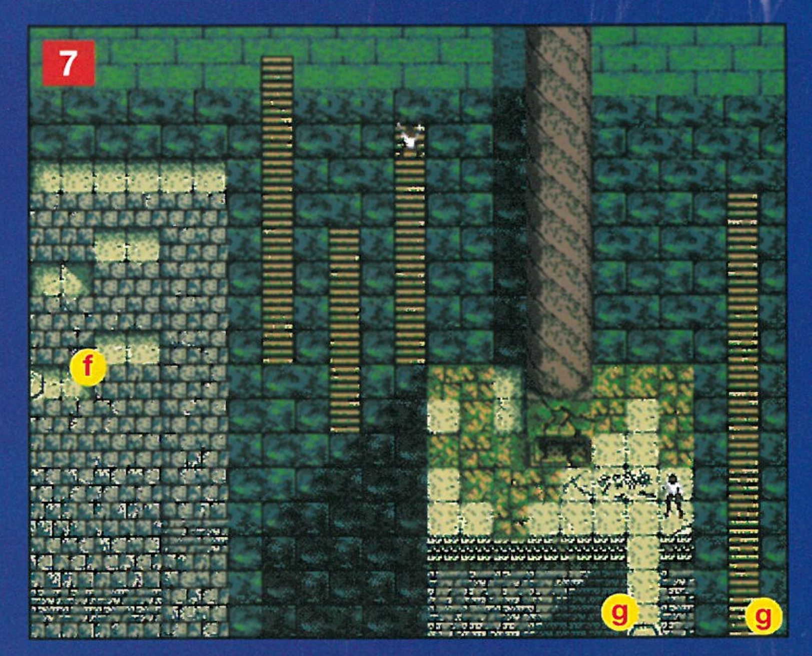
▲ *¿Qué fue esa música? Tu quédate con la "copla" y abre la siguiente puerta con la Urgon´s Part.*



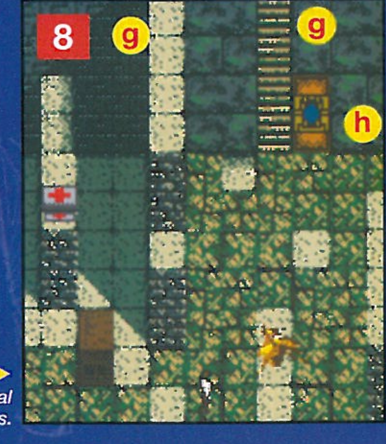
◄ *¡Ajá! Nunca está de más una clase de música. Aplícate y deleita a ese bello escorpión con un conciertazo (y mejor si antes le enseñas la pistola).*



▲ *¿Qué tal llevas lo de los saltos? A estas alturas suponemos que no tendrás problemas. En cualquier caso, ojito con la plataforma móvil, que engaña.*

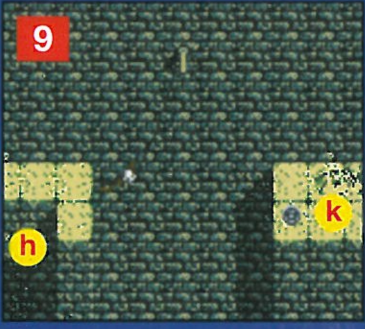


◄ *Completa tu colección, pillando la Nub´s Part en ese sarcófago. Pero tampoco te des mucha prisa, que el eslálom entre escaleras que viene antes es bastante peligroso.*

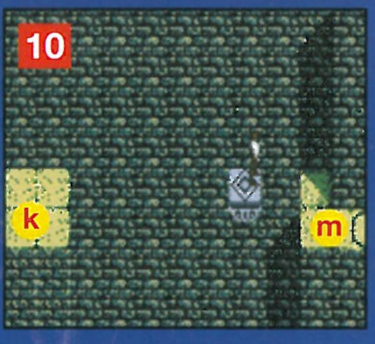


Uno de los escasos momentos de placer para el sufrido aventurero: botiquín al bolsillo y a correr todo lo que puedas. ►

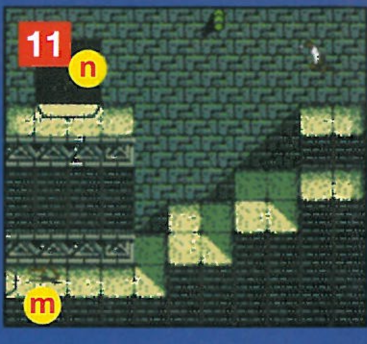
un límite de tiempo, o sea, lo antes posible para abrir la puerta. Descendiendo por el elevador llegarás a la última zona (1a). Asegúrate de haber usado el Nub´s Part en todos los puntos antes de bajar, de forma que una vez abajo están disponibles los cuatro interruptores necesarios para salir. Ve activándolos rápido porque si no te das prisa se apagarán. Con esto habrás terminado este nivel.



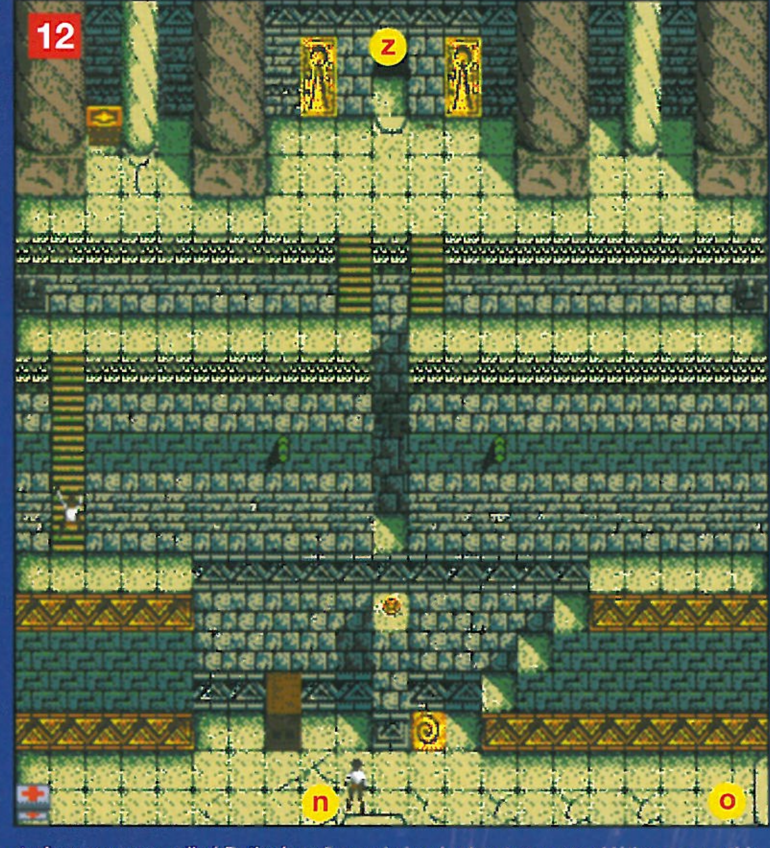




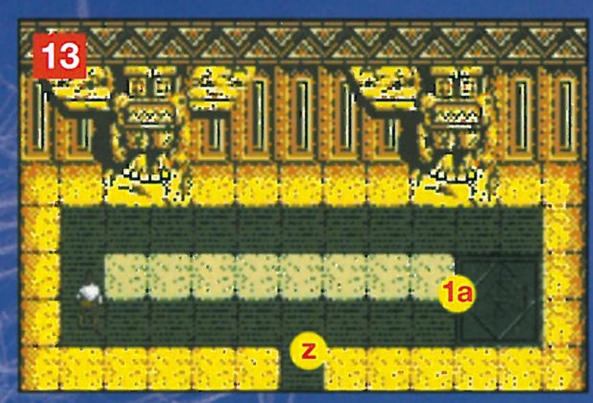
Aunque tus manos ya estén sudando, lo peor viene cuando...¡no mires abajo!



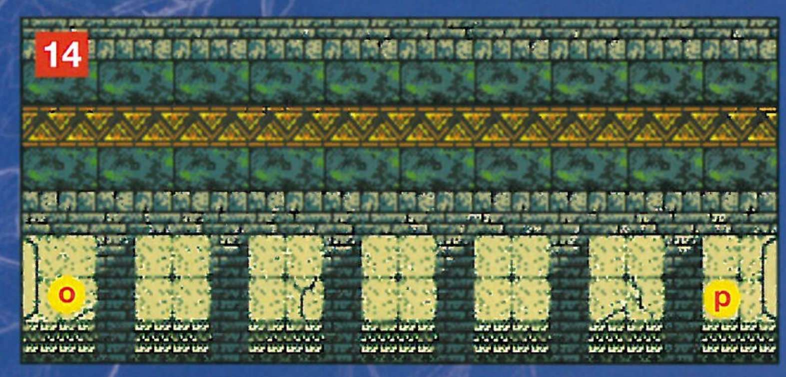
Si lo de los botiquines ya mola, imagínate con el látigo. Allá vamos...



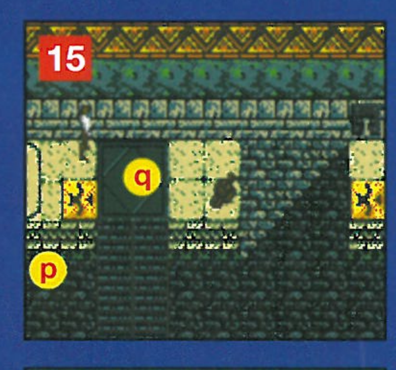
¡La que vamos a liar! Botiquín cañero a la izquierda y toca usar el látigo por partida doble (ahí ves los postes verdes que indican donde agarrarse). Pues sí, ya ves que la vida tiene estas cosas.

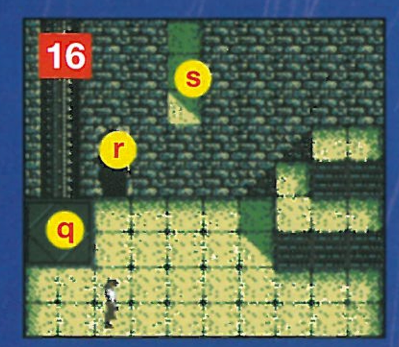


No son muy bellos los pajarracos, y encima algún gamberro le ha arrancado el ala derecha al que está a la ídem. Tendremos que buscarla, ¿no? Para eso somos licenciados en Arte.



Ya sabes lo que dice King Africa, ¡Salta, salta, salta, salta, salta sin parar! Y por si acaso no has llegado, sigue saltando, y mucho ojito con caerse, que la edad no perdona estos trotes (anda que si nos ven los rusos bailando...).

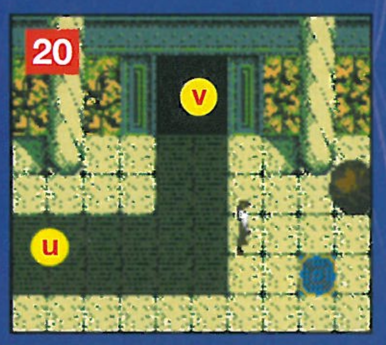


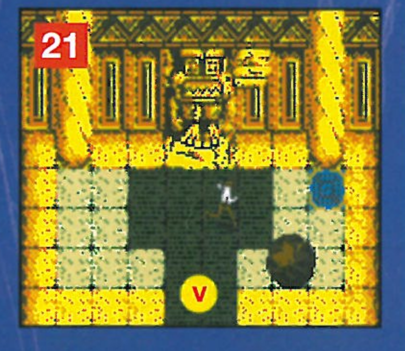




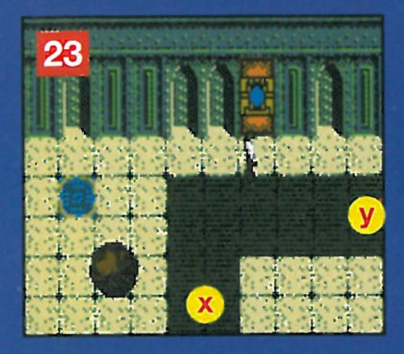


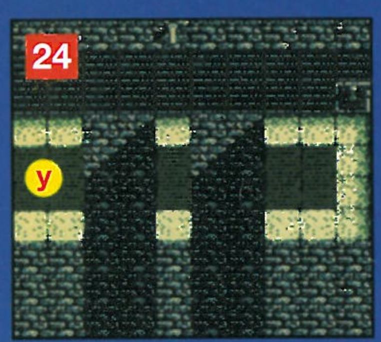


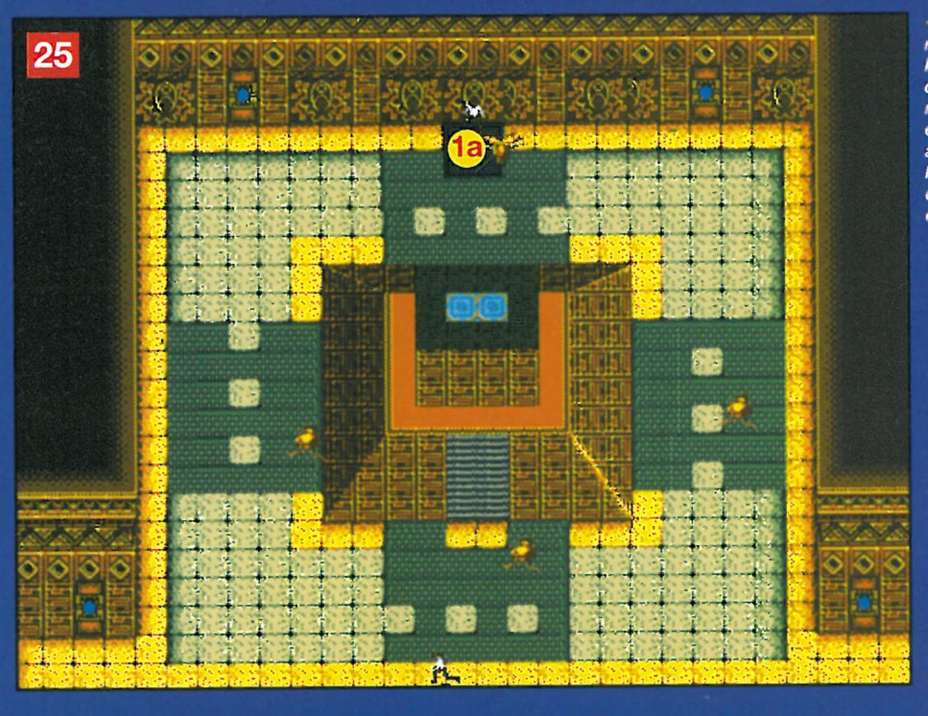












Llegó la acción, el momento que esperabas. No pises las zonas verdes, que dan calambre, y vigila muy de cerca a los enemigos que pululan por aquí. El final de la fase se ha desear, pero no desfallezcas, venga, que casi lo tienes.

NIVEL 13 INFERNAL MACHINE

Password: GTMLQMJS

Lo primero que verás será un **teletransportador apagado.** Tienes que ir a la siguiente habitación y empujar el bloque sobre la baldosa amarilla para que empiece a funcionar. Anda, ¿y "eso" de la izquierda que está flotando? Pues es **Sophia y debes salvarla.** Ve por la puerta de arriba y coge el **Nub´s Part** del interruptor. En una habitación posterior tienes la posibilidad de hacerte con **tres Medipacks.** Es un pequeño puzzle que se resuelve en este orden: **izquierda, central y derecha.** Poco después llegarás a una zona con dos puertas y un par de saltos peligrosos sobre el vacío, ve por la del medio y hazte con el **Azerim´s Part.** Regresa y ve por la puerta de la izquierda. Aquí hay una zona con 5 portales transportadores pero antes de todo coge la **Emerald,** que te será necesaria más tarde (1). **Por el primero** y arriba del todo hay una **puerta bloqueada** que aún no puedes abrir. El **segundo y tercer portal** conectan entre sí, y por ahí llegarás hasta el **Urgon´s Part** tras una serie de peligrosos saltos. Por fin ve por el siguiente portal para hacerte con el **Sapphire** (2). Bien, ahora ya tienes las dos piedras necesarias para abrir la puerta que permanecía bloqueada, así que adelante y... ¿pero qué hace ahí ese soldado ruso? Dispárate y la última pieza que te faltaba aparecerá en tu inventario: el **Taklit´s Part** (3).

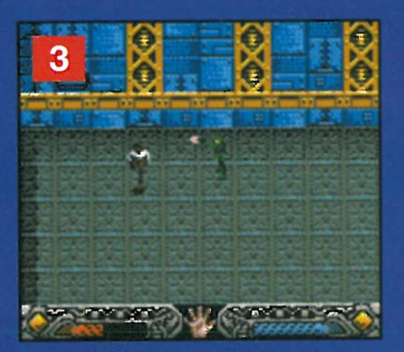
Si te fijaste en la habitación donde está suspendida Sophia, hay un **cuarto interruptor** aparentemente inaccesible. A cada interruptor le corresponde una parte de la máquina infernal, según el siguiente orden:

- Donde hallaste el **Nub´s Part** – Usa el **Azerim´s Part** (4).
- Donde hallaste el **Azerim´s Part** – Usa el **Urgon´s Part** (5).
- Donde hallaste el **Urgon´s Part** – Usa el **Nub´s Part** (6).

Completada la operación, el camino hacia el último interruptor quedará libre. Sólo te queda el Taklit´s Part, así que úsalo allí (7). Pero queda aún un último escollo. Para llegar aquí debes superar una peligrosa zona, la que te encuentras al sobrepasar el quinto portal (8). ¿Cómo hacerlo? Hay dos formas. Si estás bien de vida, déjate caer de frente. Si vas jorobadillo, ajusta el salto en las esquinas de la plataforma evitando los pinchos para llegar al otro lado. Finalmente Sophia caerá al vacío mientras emite un grito desgarrador. Indy irá en su ayuda y... nivel completado al fin. **Próximo destino: Aetherium.**

















NIVEL 14 AETHERIUM

Password: HRHLVHTS

Si antes **Sophia** corría un gran peligro suspendida en mitad de la habitación, imagínate ahora que **¡ha caído en manos de Marduk, el Dios de los Babilonios!** Y el tío desea sacrificarla por puro placer. En este nivel no verás ni un solo enemigo, es **fácil y bastante corto** así que no empieces complicándote y usa el látigo para coger el **Tool from beyond** (1) y usarlo en el interruptor de la izquierda. **Liberarás a Sophia** y se abrirá la puerta a tus espaldas. Una vez fuera, verás **cuatro portales dimensionales.** En cada uno de ellos hay una baldosa (la reconocerás enseguida) que te transporta a cuatro lugares en fases anteriores que antes no podías alcanzar. ¿Recuerdas aquellas imágenes sobre plataformas imposibles de alcanzar (2)? Eso es, usa el Tool from beyond en las baldosas y, después de transportarte a cualquiera de los cuatro lugares, utiliza este mismo objeto en las imágenes.

Se abrirá una nueva puerta dimensional en el portal que está más a la izquierda (3). Cuando entres te encontrarás en **Canyonlands.** Ve por la puerta y pulsa el **interruptor con una "X"** para activar la escalera. Ya está prácticamente hecho. Ahora usa el Tool from beyond por última vez y la estancia amenazará con derrumbarse (4). Sal pitando porque fuera te esperan Sophia y el final de nivel. Ya queda poco Indy. Return to Peru es nuestro último destino.





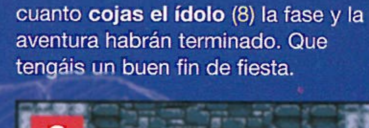




NIVEL 15 RETURN TO PERU

Password: JRHFWJP2

Por la zona de agua de la izquierda (desde la posición de Indy) vigila el salto entre las plataformas móviles sobre la lava para alcanzar un **par de tesoros** (1) (2). Por la otra zona de agua, donde te aguarda un peligroso tiburón (3), llegarás a una estancia con un buen trecho de **trampas que lanzan pinchos** al menor roce. Ve saltando en la zonas libres (4) y ya en la siguiente habitación te encontrarás con un **sencillo puzzle** (5). Investiga el **cofre metálico** y notarás que, cuando pisas al principio de este sinuoso camino de flechas, suena una musiquilla de "puzzle". Camina desde el cofre por el camino hasta el final y el cofre se convertirá en un Medipak. En la habitación contigua pisa el interruptor de la izquierda para hacerte con un tesoro (6). Y, en esta misma habitación, asciende por las escaleras y a la derecha verás un saliente en la pared donde usar el látigo hacia otro tesoro (7). **El final está ahí.** En cuanto **cojas el ídolo** (8) la fase y la aventura habrán terminado. Que tengáis un buen fin de fiesta.



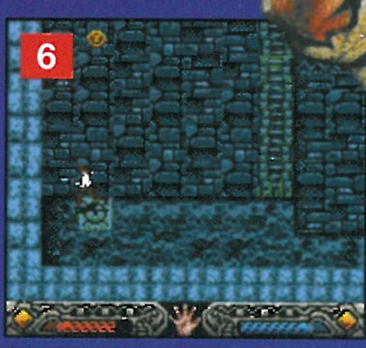
















Ahora también SAGEM y MOTOROLA

POR-MI.COM® 906 29 86 10 Tu música y los mejores logos en tu móvil

http://www.por-mi.com

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla!!

¡¡NUEVO!! Crea tus propios logos en nuestra página web www.por-mi.com

Dibujos Animados

211622 · 211581 · 212459 · 212697 · 211915 · 211896 · 211901 · 212480 · 212476 · 212475

¡Personaliza el contestador de tu móvil de la forma más divertida y original!!

¿Te gustaría tener la voz de Carlos de GH en tu buzón de voz? www.mi-contestador.com

¡¡Llama al **906 29 20 75** y elige al famoso que más te guste!!

Colecciona logos cada mes

Llama al 906 29 86 10 y pide el tuyo

213082	213091	213080	213104	213101	211833	100414	100308	211919
211569	211570	211620	310108	213111	314660	211578	211625	211934
100373	310101	210392	702179	314661	314252	100414	704457	211923
200026	704499	702197	211623	100004	100037	300135	704464	212683
211611	211609	211815	210369					212462
200385	704526	211612	200029					211928
211816	300254	702299	300268					212464
								212477

Logos de la semana: 211802 · 211891

PARA REGALAR — www.por-mi.com

702143	211820	311434	211583
702102	702098	702099	702133
210379	702100	702101	702135

Los más solicitados

1	**Misión Imposible,** CINE	407714
2	**Simpsons,** TV Theme	407698
3	**Como el agua,** Camaron	431402
4	**We are the champions,** Queen	407408
5	**Sex Bomb,** Tom Jones	407480
6	**Me pongo colorada,** Papa Levante	431636
7	**El alma al aire,** Alejandro Sanz	431371
8	**Pantera Rosa,** TV	407693
9	**Real Madrid,** Himno Fútbol	431446
10	**Cacho a cacho,** Estopa	431433

Recibe más modelos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 34** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!

Sorteamos miles de regalos entre todos las llamadas CADA DÍA POR-MI.COM

Para anular un logo, llámanos y marca la opción 4 en el menú

Famosos

213110 · 213102 · 702124 · 211822

Música

211809 · 211585 · 210380 · 211807 · 212696 · 211930 · 212682 · 211933

¿Te gusta, le gustas? ¿Quieres enterarte?

906 42 53 75 www.mi-ligue.com

¿Quieres gastar una broma a tus amigos? ¿y escuchar como se cabrean, emocionan o se vuelven locos a la vez? **¡Nuevo!**

¡Cómo las bromas que gastan los comentaristas de radio! Llámanos al 906 29 16 02, elige el personaje que más te gusta, danos el teléfono de tu amigo/a al que quieres gastarle la broma. Permanece a la escucha. Nosotros lo llamaremos y el personaje elegido ¡hablará con tu amigo! Tienes muchos dónde elegir: el sordo, el gangoso, el chulo, el policía, el concurso, el amante celoso... Puedes verlos todos en MI-BROMA.COM.

www.mi-broma.com **906 29 16 02**

Los más solicitados

1	100008	2	100002	3	314502	4	202227
5	704441	6	211573	7	702123	8	100007
9	704447	10	202615	11	704520	12	704531
13	200402	14	314561	15	700303	16	211583
17	702095	18	100011	19	100082	20	200037

éxitos 80: Internacional

Love shack · B52s	407219
Don't worry be happy · B. Mc Ferrin	407240
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Every Little thing she does... · Police	407458
Head over heels · Tears for fears	407469
Brother Loui · Modern Talking	407634
Shout · Tears for fears	407470
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
The final countdown · Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes · Modern Talking	407635
Heart of glass · Blondie	431392

éxitos 90: Internacional

Gangtas paradise · Coolio	407263
Radio · The Corrs	407264
Zombie · Cramberries	407268
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel 65	407294
Toomuch of heaven · Eiffel 65	407297
Guilty Conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbage	407320
Only happy when it rains · Garbage	407321
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Fields of Glory · Sting	407459
Millenium · Robbie Williams	431495

cine

Halloween · Cine	407683
James Bond 007 · Cine	407687
Superman · Cine (John Williams)	407700
Misión Imposible · Cine	407714
El puente sobre el río Kwai · Cine	407718
Over the Rainbow (El Mago de Oz) · Judy Garland	431630

dibujos animados

Los Picapiedra · Dibujos animados	407680
El inspector Gadget · Dibujos animados	407685
La Pantera Rosa · Dibujos A. (Henry Mancini)	407693
Los Simpson · Dibujos animados	407698
Calimero · Dibujos animados	431638
Comando G · Dibujos animados	431639
D'Artacan · Dibujos animados	431640
David el gnomo · Dibujos animados	431641
Érase una vez el hombre · Dibujos animados	431642
Heidi · Dibujos animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos animados	431644
La abeja Maya · Dibujos animados	431645
La batalla de los planetas · Dibujos animados	431646
Marco (En un puerto italiano) · Dibujos animados	431647
Marco (Mi mono Amedio y yo) · Dibujos animados	431649
Mazinger Z · Dibujos animados	431650
Sancho Quijote · Dibujos animados	431654

series de televisión

El equipo A · Serie TV	407667
La familia Adams · Cine	407668
Friends · Serie TV	407681
El coche fantástico · Serie TV	407688
Los Munster · Serie TV	407702
Los Teleñecos · Serie TV	407703
Alfred Hitcock · Serie TV	407706
Ozowei · Dibujos animados	431652
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Sandokan · Serie TV	431656
Tarzán · Serie TV	431658

mucho más en www.por-mi.com

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- 20 nuevos Pokémon analizados.
- 12 páginas cargadas de pistas y claves.

Nuevos descubrimientos

POKéMON ORO Y PLATA

QUINTA PARTE

Desde la Ruta 30 a la Cueva Unión, nuestro recorrido por las ediciones Oro y Plata promete ser muy interesante este mes. Más aún si avanzamos los primeros trucos para deshacerse de los líderes de gimnasio.

Ruta 30

En la Ruta 30 te enseñarán las propiedades de las Bayas, encontrarás al Sr. Pokémon y podrás entrar en la Ruta 31 para ir a Ciudad Malva.

! NO LO OLVIDES

1 Las BAYAS son gratuitas y nutritivas

En la **primera casa de la Ruta 30** te hablarán de las BAYAS y te regalarán una. Son unos frutos que crecen en los árboles frutales y **sirven para curar** a los Pokémon. Es importante que no olvides la situación de estos árboles porque aunque hayas cogido una BAYA, **otra volverá a crecer al día siguiente** en el mismo árbol.





2 El extraño SR. POKéMON

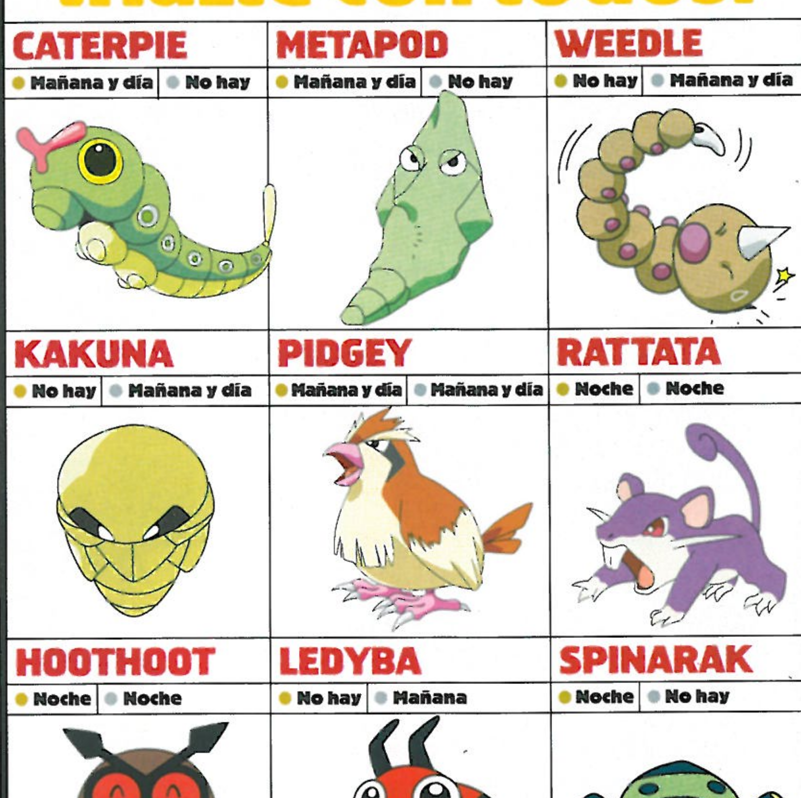
El SR. POKéMON es un raro y excéntrico investigador del mundo de los Pokémon. A lo largo de la aventura deberás visitarle dos veces:

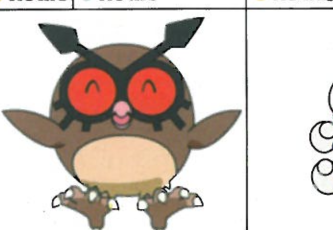
➜ La primera vez **al comienzo de la aventura, para cumplir el recado del** PROF. ELM. Recibirás un **HUEVO MIST. de manos del SR. POKéMON** y una POKéDEX del ilustre PROF. OAK.

➜ La segunda vez será **después de conseguir la ESCAMA ROJA,** tras capturar el Gyarados Rojos del LAGO DE LA FURIA. El SR. POKéMON te **cambiará la ESCAMA ROJA por el objeto REPARTIR EXP.**



¡Hazte con todos!









POLIWAG

Todo el día | Todo el día

▲ Captúralo haciendo Surf en el agua o pescando.

POLIWHIRL

Todo el día | Todo el día

▲ Captúralo haciendo Surf en el agua o pescando.

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA

B. BAYANTÍDOTO

#162 FURRET

No se sabe dónde empieza su cola. A pesar de sus cortas patas, es rápido en cazar a RATTATA.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Rizo Defensa	Normal
-	At. Rápido	Normal
Nv 18	Golpes Furia	Normal
Nv 28	Portazo	Normal
Nv 38	Descanso	Psíquico
Nv 48	Amnesia	Psíquico
-	-	-
-	-	-
-	-	-



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Sentret ▶ Furret (Nv 15)

#163 HOOTHOOT

Su percepción del tiempo es exacta. Ocurra lo que ocurra, lleva el ritmo moviendo la cabeza.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Gruñido	Normal
Nv 6	Profecía	Normal
Nv 11	Picotazo	Volador
Nv 16	Hipnosis	Psíquico
Nv 22	Reflejo	Psíquico
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 34	Confusión	Psíquico
Nv 48	Come Sueños	Psíquico
-	-	-



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Hoothoot ▶ Noctowl (Nv20)

#164 NOCTOWL

Cuando necesita pensar, gira su cabeza 180 grados para agudizar su capacidad intelectual.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Gruñido	Normal
-	Profecía	Normal
-	Picotazo	Volador
-	Hipnosis	Psíquico
Nv 25	Reflejo	Psíquico
Nv 33	Derribo	Normal
Nv 41	Confusión	Psíquico
Nv 57	Come Sueños	Psíquico
-	-	-



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Hoothoot ▶ Noctowl (Nv 20)

#165 LEDYBA

Cuando llega el frío, se reúnen muchos LEDYBA de todas partes para darse calor.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
Nv 8	Supersónico	Normal
Nv 15	Puño Cometa	Normal
Nv 22	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 22	Reflejo	Psíquico
Nv 22	Velo Sagrado	Normal
Nv 29	Relevo	Normal
Nv 36	Rapidez	Normal
Nv 46	Agilidad	Psíquico
Nv 50	Doble Filo	Normal



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN: Ledyba ▶ Ledian (Nv 18)

Ruta 31

Por esta ruta accederás directamente a Ciudad Malva y a la Cueva Oscura.

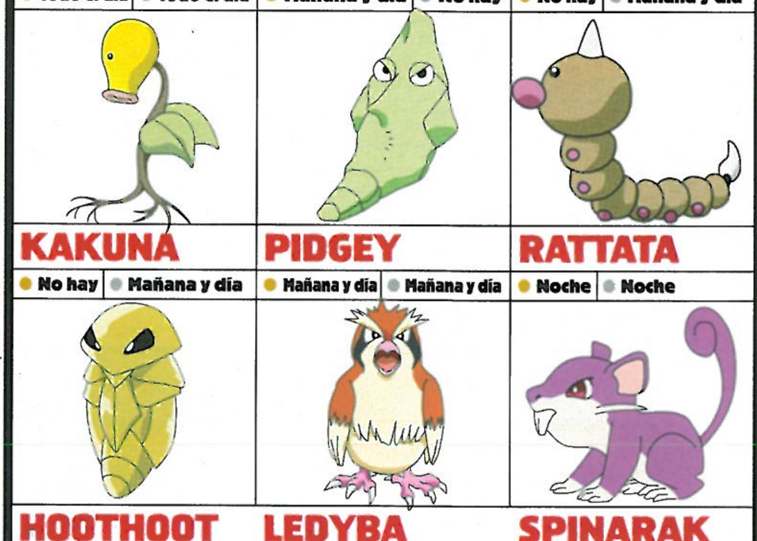


Pokétruco

Las **BAYAS** permiten que un Pokémon **recupere PS** o que se restablezca de ciertas dolencias como estar paralizado. Si equipas a un Pokémon con una BAYA, ten en cuenta que la usará justo en el momento que la necesite.

¡Hazte con todos!

Pokémon		
BELLSPROUT	Todo el día	Todo el día
METAPOD	Mañana y día	No hay
WEEDLE	No hay	Mañana y día
KAKUNA	No hay	Mañana y día
PIDGEY	Mañana y día	Mañana y día
RATTATA	Noche	Noche
HOOTHOOT	Noche	Noche
LEDYBA	No hay	Mañana
SPINARAK	Noche	No hay
POLIWAG	Todo el día	Todo el día
POLIWHIRL	Todo el día	Todo el día
CATERPIE	Mañana y día	No hay



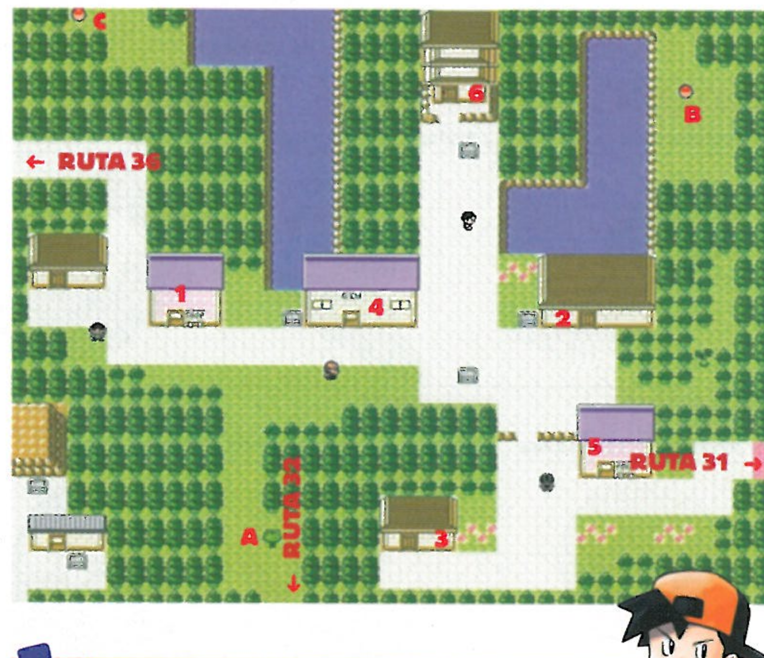
▲ Captura a POLIWAG y a POLIWHIRL haciendo Surf en el agua o pescando.

¡CONSÍGUELOS!

A. ANTÍDOTO
B. POKéBALL
C. MT 50, PESADILLA
D. BAYAMARGA

Ciudad Malva

Debes estar preparado para derrotar al primer líder de gimnasio y conseguir tu primera medalla.



¡NO LO OLVIDES

1 Tienda Pokémon

Compra POCIONES y alguna unidad de **ATAQUE X, DEFENSA X** y **VELOCIDAD X,** para mejorar las características de tus Pokémon de cara al combate.

En esta tienda encontrarás un nuevo objeto **CARTA FLOR,** con el que puedes equipar a un Pokémon. Cuando lo hagas, introduce el texto de la carta y luego podrás enviarla junto con el Pokémon a un amigo o amiga.



LISTA DE PRECIOS

Objeto	Precio
Poké Ball	200
Despertar	250
Poción	300
Defensa X	550
Cuerda Huída	550
Ataque X	500
Antídoto	100
Velocidad X	350
Antiparalizar	200
Carta Flor	50

2 Si eres nuevo, ve a la escuela

PRIMO está junto al gimnasio y es el profesor de la ACADEMIA POKéMON. Si deseas aprender, habla con él y te llevará a su academia a darte clases sobre los Pokémon.

Dentro puedes obtener información hablando con PRIMO, **leyendo el libro de la mesa y la pizarra.**



3 Consigue un excelente Onix

Como te dicen en esta casa, **los Pokémon que se intercambian crecen más rápido** porque obtienen más Puntos de Experiencia en un combate (pruébalo) que tus propios Pokémon.

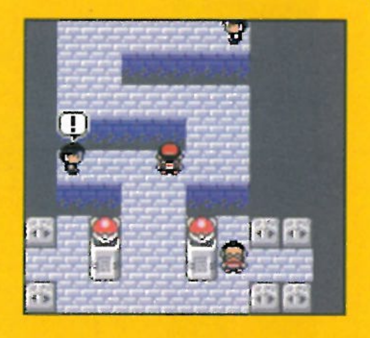
Consigue un **Bellsprout en la Ruta 31** y ve a esta casa a cambiarlo por un Onix.



4 Tu primer gimnasio

Antes de afrontar el reto de conseguir tu primera medalla debes recordar que después de cada combate con los entrenadores que hay antes del líder, puedes ir al **Centro Pokémon** a recuperar a tu equipo.

Si consideras que tu equipo no está preparado, **ve primero a la Torre Bellsprout** para ganar experiencia.



5 El Huevo Misterioso

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Malva tras ganar la medalla, Prof. Elm te avisará que su ayudante te espera en el Centro Pokémon. **El ayudante te entregará el HUEVO que recogiste en casa del Sr. Pokémon.**

Cuando completes un número de determinado de pasos con el HUEVO encima, eclosionará y de él saldrá **Togepi.**



6 La Torre Bellsprout y la MO 05

Lucha contra todos los pensadores para obtener la MO 05 o DESTELLO.

Mira **LA SIGUIENTE PÁGINA** para ver los objetos que puedes conseguir y los Pokémon que puedes capturar en esta zona del mapa. Muy útil.



#166 LEDIAN

Las estrellas de su lomo crecen y decrecen dependiendo de las estrellas en el cielo nocturno.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Supersónico	Normal
-	Puño Cometa	Normal
Nv 24	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 24	Reflejo	Psíquico
Nv 24	Velo Sagrado	Normal
Nv 33	Relevo	Normal
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 51	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Doble Filo	Normal

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN: Ledyba ▶ Ledian (Nv 18)

#167 SPINARAK

Mantiene la misma postura en su telaraña durante días, esperando a que se acerque una presa inocente.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Picotazo Ven.	Veneno
-	Disp. Demora	Bicho
Nv 6	Cara Susto	Normal
Nv 11	Restricción	Normal
Nv 17	Tinieblas	Fantasma
Nv 23	Chupa Vidas	Bicho
Nv 30	Golpes Furia	Normal
Nv 37	Telaraña	Bicho
Nv 45	Chirrido	Normal
Nv 53	Psíquico	Psíquico

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	–

EVOLUCIÓN: Spinarak ▶ Ariados (Nv 22)

#168 ARIADOS

Teje su telaraña desde atrás y desde su boca. Es muy difícil saber dónde está cada cual.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Picotazo Ven.	Veneno
-	Disp. Demora	Bicho
-	Cara Susto	Normal
-	Restricción	Normal
-	Tinieblas	Fantasma
Nv 25	Chupa Vidas	Bicho
Nv 34	Golpes Furia	Normal
Nv 43	Telaraña	Bicho
Nv 53	Chirrido	Normal
Nv 63	Psíquico	Psíquico

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	–

EVOLUCIÓN: Spinarak ▶ Ariados (Nv 22)

#169 CROBAT

Es tan silencioso cuando vuela en la oscuridad con sus cuatro alas, que cuesta percibirlo cuando se acerca.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Chupa Vidas	Bicho
-	Supersónico	Normal
-	Mordisco	Siniestro
-	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 30	Ataque Ala	Volador
Nv 43	Mal de Ojo	Normal
Nv 55	Niebla	Hielo
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

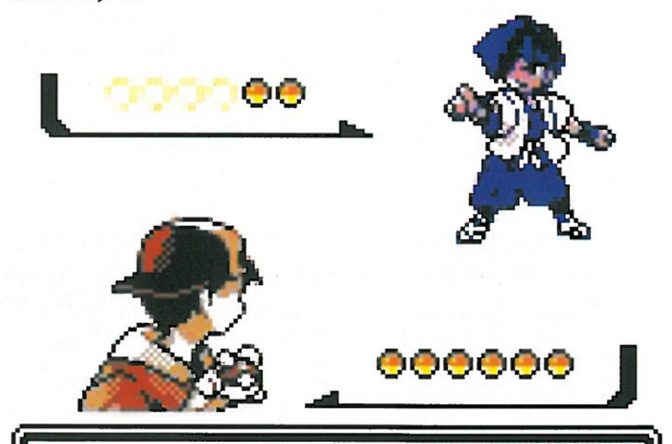
Tipo	Veneno/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Zubat ▶ Golbat (Nv 22) ▶ Crobat (Ev. felicidad)

Líder Pokémon #1

Pegaso es el líder del gimnasio de Ciudad Malva y un elegante maestro de los Pokémon voladores.

Puedes enfrentarte con él si tu Pokémon del principio está entre los niveles 12 y 15.

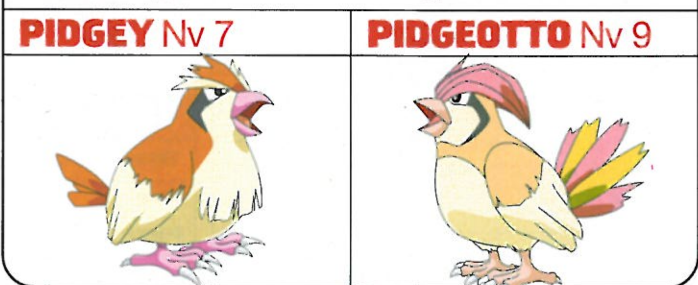


Pegaso

Sus Pokémon favoritos son los de tipo Volador. Debes tener mucho cuidado con la técnica BOFETÓN-LODO.

Equipo de Pegaso

PIDGEY Nv 7	PIDGEOTTO Nv 9



Consejo para Pegaso

Si capturas un **Geodude y lo subes al nivel 11,** el combate contra los Pokémon de Pegaso resultará mucho más sencillo.

Premios Pegaso

MEDALLA CÉFIRO

Mejora el ataque de los Pokémon y permite que usen la MO 05 o DESTELLO.

MT 31, BOFETÓN-LODO

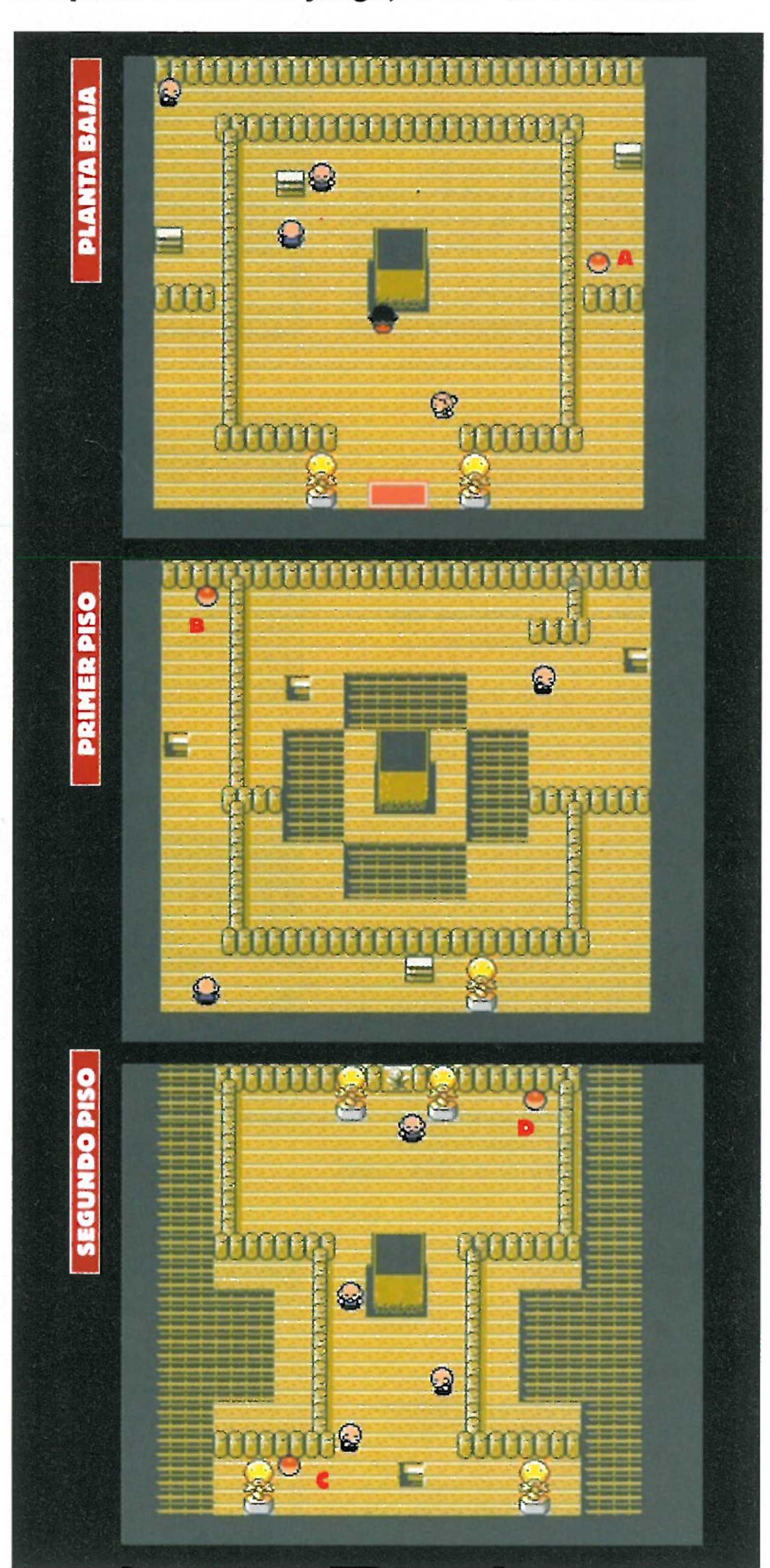
Reduce la precisión del enemigo y causa grandes daños.

¡CONSÍGUELOS!

A. ANTIPARABAYA C. MÁS PP	B. CARAMELO RARO

Torre Bell

Siete combates con siete pensadores serán suficiente para poner a prueba a tu equipo Pokémon. Como premio, conseguirás la primera Máquina Oculta del juego, la MO 05 o Destello.



sprout

¡Hazte con todos!

RATTATA		GASTLY	
Todo el día	Todo el día	Noche	Noche

¡CONSÍGUELOS!

A. ANTIPARALIZAR
C. POCIÓN
B. DEFENSA X
D. CUERDA HUÍDA

La guardería

Ya sabes que si quieres tener los **tres Pokémon del principio en tu equipo,** necesitas que te los presten tus amigos para **reproducirlos. Si lo haces con un Ditto** conseguirás seguro el Pokémon que deseas, pero también puedes reproducirlos **con otros Pokémon siempre que Chikorita, Cyndaquil o Totodile sean hembras.** De esta forma podremos también conseguir los Pokémon que deseamos e incluso mejores que los que da el Prof. Elm (repasa las reglas de la reproducción de Pokémon).

Chikorita y sus evoluciones Bayleef y Meganium se reproducen con:
Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Charmander, Charmeleon, Charizard, Squirtle, Wartortle, Blastoise, Nidoran (hembra), Nidoran (macho), Nidorino, Nidoking, Oddish, Gloom, Vileplume, Paras, Parasect, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Slowpoke, Slowbro, Exeggcute, Exeggutor, Cubone, Marowak, Lickitung, Rhyhorn, Rhydon, Tangela, Kangaskhan, Lapras, Ditto, Snorlax, Chikorita, Bayleef, Meganium, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Mareep, Flaaffy, Ampharos, Bellossom, Hoppip, Skiploom, Jumpluff, Sunkern, Sunflora, Slowking, Larvitar, Pupitar, Tyranitar.

Cyndaquil y sus evoluciones Quilava y Typholison se reproducen con:
Rattata, Raticate, Ekans, Arbok, Pikachu, Raichu, Sandshrew, Sandslash, Nidoran (hembra), Nidoran (macho), Nidorino, Nidoking, Vulpix, Ninetales, Diglett, Dugtrio, Meowth, Persian, Psyduck, Golduck, Mankey, Primeape, Growlithe, Arcanine, Ponyta, Rapidash, Farfetch'd, Seel, Dewgong, Rhyhorn, Rhydon, Tauros, Ditto, Eevee, Vaporeon, Jolteon, Flareon, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Sentret, Furret, Mareep, Flaaffy, Ampharos, Aipom, Wooper, Quagsire, Espeon, Umbreon, Girafarig, Dunsparce, Snubbull, Granbull, Sneasel, Teddiursa, Ursaring, Swinub, Piloswine, Delibird, Houndour, Houndoom, Phanpy, Donphan, Stantler, Smeargle, Miltank.

Totodile y sus evoluciones Croconaw y Feraligatr se reproducen con:
Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Charmander, Charmeleon, Charizard, Squirtle, Wartorle, Blastoise, Nidoran (hembra), Nidoran (macho), Nidorino, Nidoking, Psyduck, Golduck, Poliwag, Poliwhirl, Poliwrath, Slowpoke, Slowbro, Seel, Dewgong, Cubone, Marowak, Lickitung, Rhyhorn, Rhydon, Kangaskhan, Horsea, Seadra, Lapras, Ditto, Omanyte, Omastar, Kabuto, Kabutops, Snorlax, Dratini, Dragonair, Dragonite, Chikorita, Bayleef, Meganium, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Mareep, Flaaffy, Ampharos, Marill, Azumarill, Politoed, Wooper, Quagsire, Slowking, Corsola, Remoraid, Octillery, Delibird, Mantine, Kingdra, Larvitar, Pupitar, Tyranitar.

#170 CHINCHOU

Descarga electricidad positiva y negativa entre las puntas de sus dos antenas y electrocuta al enemigo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Burbuja	Agua
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	Supersónico	Normal
Nv 13	Azote	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Chispa	Eléctrico
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 41	Hidro Bomba	Agua
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Chinchou ▶ Laturn (Nv 27)

#171 LATURN

La luz que emite es tan brillante que puede iluminar la superficie del mar desde unos 5 Km de profundidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Burbuja	Agua
-	Onda Trueno	Eléctrico
-	Supersónico	Normal
-	Azote	Normal
-	Pistola Agua	Agua
-	Chispa	Eléctrico
Nv 33	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 45	Derribo	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Chinchou ▶ Laturn (Nv 27)

#172 PICHU

A pesar de su pequeño tamaño, ataca incluso a los humanos, algo que le sorprende incluso a él. (Guardería)



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Impactrueno	Eléctrico
-	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	Beso Dulce	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Pichu ▶ Pikachu (Ev. felicidad) ▶ Raichu (Ev. Piedra Trueno)

#173 CLEFFA

Cuando varios meteoros iluminan el cielo nocturno, la vista de CLEFFA mejora de forma extraña. (Guardería)



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Destructor	Normal
-	Encanto	Normal
-	Otra vez	Normal
Nv 8	Canto	Normal
Nv 13	Beso Dulce	Normal
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

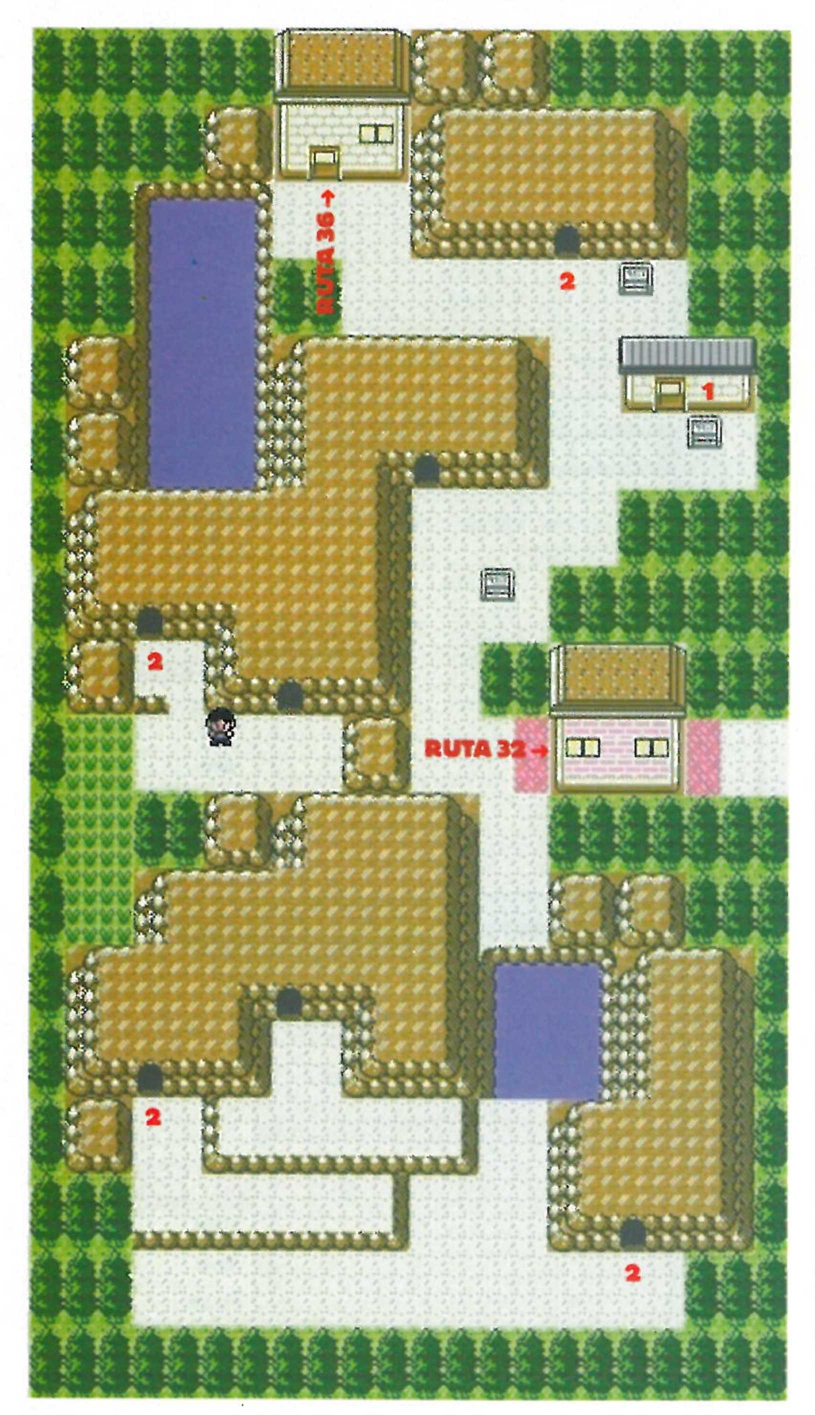
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Cleffa ▶ Clefairy (Ev. felicidad) ▶ Clefable (Ev. Piedra Lunar)

Ruinas Alfa

Al sur de Ciudad Malva, al comienzo de la Ruta 32, se encuentra este misterioso lugar conocido como Ruinas Alfa.





NO LO OLVIDES



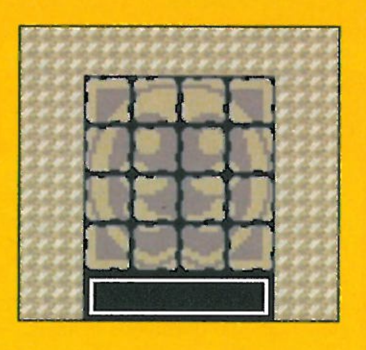
1 Centro de Investigación de las Ruinas Alfa

He modificado tu POKéDEX.

Resuelve el primer puzzle y captura tres Unown distintos, y uno de los científicos del Centro de Investigación **actualizará tu Pokédex.** Esta actualización añade el **Modo Unown,** para que puedas clasificar a estos extraños Pokémon.

Cuando captures **los 26 Unown existentes se activará la impresora del Centro de Investigación** y podrás imprimirlos con tu Pocket Printer.

2 El misterio de los Unown



Hay **cuatro salas con paneles de piedra** que tienen el dibujo de un Pokémon. Cada vez que resuelvas un puzzle caerás en el interior de las ruinas y **liberarás un grupo de Unown. Cada Unown representa una letra del alfabeto inglés, por eso son 26 y no hay Ñ.**

Los cuatro puzzles que hay que resolver corresponden a los siguientes Pokémon: **un Kabuto, un Aerodactyl, un Ho-oh y un Omanyte.** Al puzzle de Aerodactyl podrás llegar cuando conozcas SURF. Para hacer lo propio con los puzzles de Ho-oh y Omanyte tendrás que atravesar la **Cueva Unión** cuando conozcas las MOs de **SURF y FUERZA.**

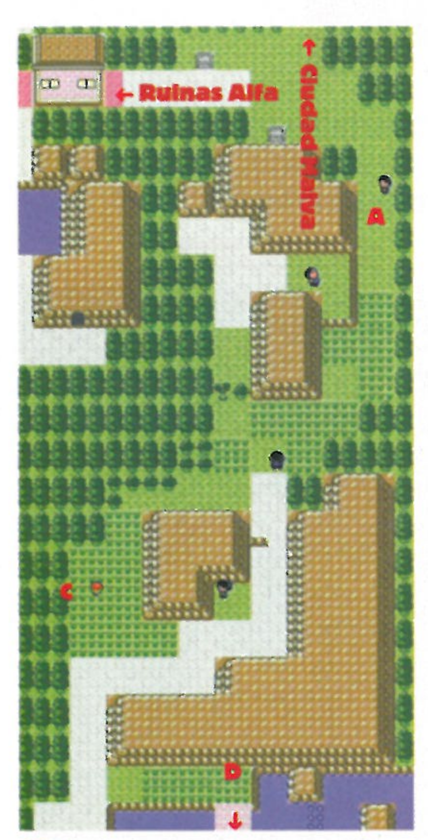
¡Hazte con todos!

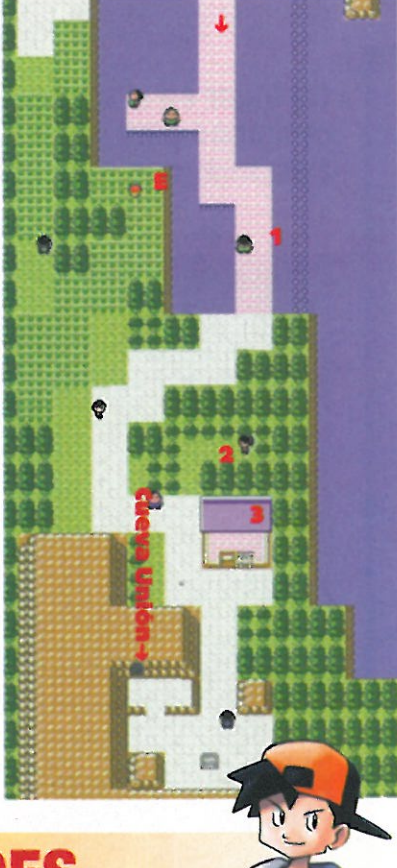
UNOWN		NATU	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
WOOPER		**SMEARGLE**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
QUAGSIRE			
Todo el día	Todo el día		

◄ Captura a Wooper y a Quagsire haciendo Surf en la Laguna.

Ruta 32

Es una de las rutas más largas de Johto y cuenta con un buen montón de entrenadores







NO LO OLVIDES

1 Qwilfish y los números de teléfono



Los números de teléfono de algunos entrenadores son vitales para capturar ciertos Pokémon extremadamente raros. Este es el caso de **JOSERRA, uno de los pescadores de la Ruta 32, que nos avisará cuando aparecen manadas del rarísimo Qwilfish.** Si en ese momento vas a la Ruta 32, podrás pescar a Qwilfish con cierta facilidad... durante un rato.

QWILFISH como si no hubiera mañana.

2 Vuelve los viernes



Todos los viernes aparece **Vicky en la Ruta 32.** Habla con ella para conseguir **FLECHA VENENOSA**, un objeto que potenciará todos los movimientos de tipo veneno de tu Pokémon del mismo tipo.

#174 IGGLYBUFF

Su cuerpo realmente flexible y elástico le permite rebotar cuando sea y donde sea. (Guardería)



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Encanto	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Beso Dulce	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Igglybuff ▶ Jigglypuff (Ev. felicidad) ▶ Wigglytuff (Ev. Piedra)

#175 TOGEPI

Dice el proverbio que quien despierte a un TOGEPI de su sueño, alcanzará la felicidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Encanto	Normal
Nv 7	Metrónomo	Normal
Nv 18	Beso Dulce	Normal
Nv 25	Otra vez	Normal
Nv 31	Velo Sagrado	Normal
Nv 38	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Togepi ▶ Togetic (evolución por felicidad)

#176 TOGETIC

Si no está con gente amable, se entristece. Puede flotar en el aire sin mover las alas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Encanto	Normal
Nv 7	Metrónomo	Normal
Nv 18	Beso Dulce	Normal
Nv 25	Otra vez	Normal
Nv 31	Velo Sagrado	Normal
Nv 38	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Togepi ▶ Togetic (evolución por felicidad)

#177 NATU

Normalmente busca comida por el suelo. En raras ocasiones, salta a las ramas para picotear brotes.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Malicioso	Normal
Nv 10	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Teletransporte	Psíquico
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 40	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 50	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Natu ▶ Xatu (Nv 25)

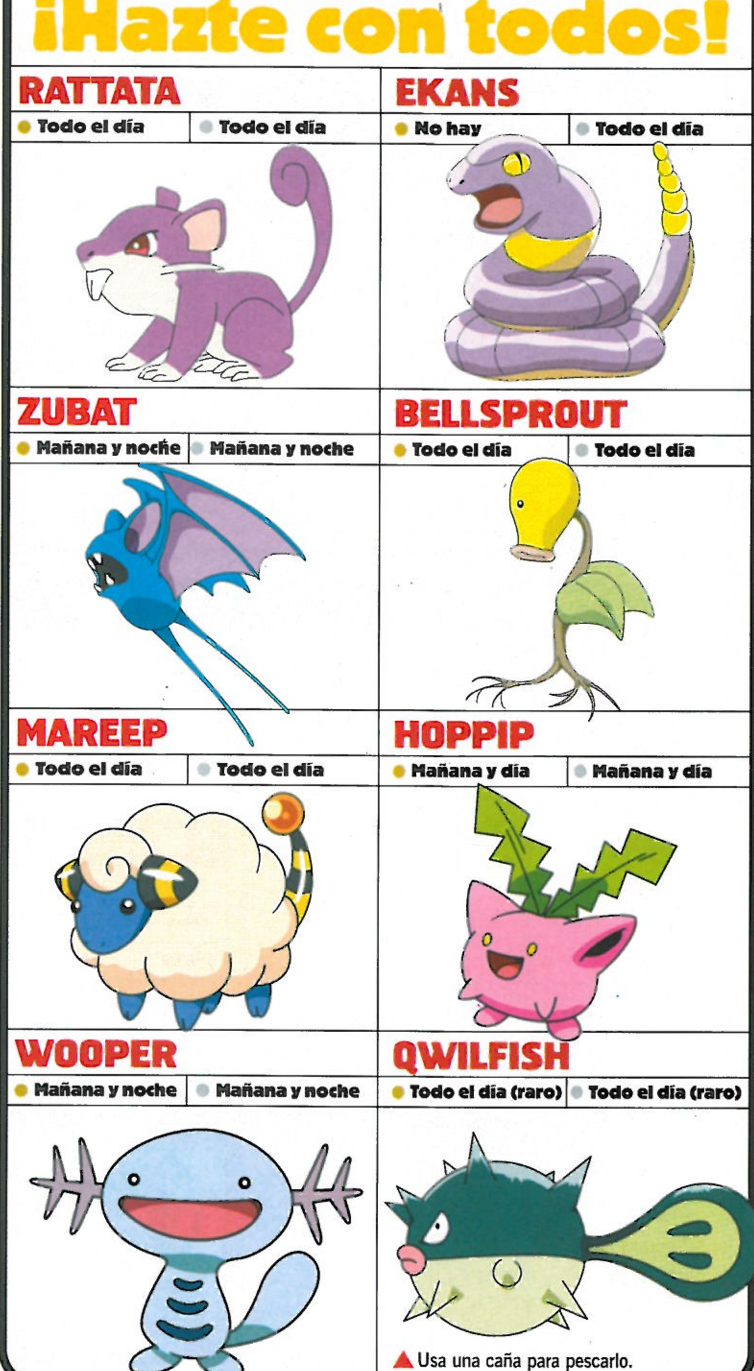
3 Empieza la pesca Pokémon

Cuando llegues al **Centro Pokémon de la Ruta 32**, lo primero que tienes que hacer es entrar a sanar a tus Pokémon. Una vez allí habla con el pescador para conseguir una CAÑA VIEJA.



Cueva Unión

Un lugar en el que es importante tener en cuenta el tiempo para resolver un misterio. ¿Cuál será el Pokémon que ruge todos los viernes?

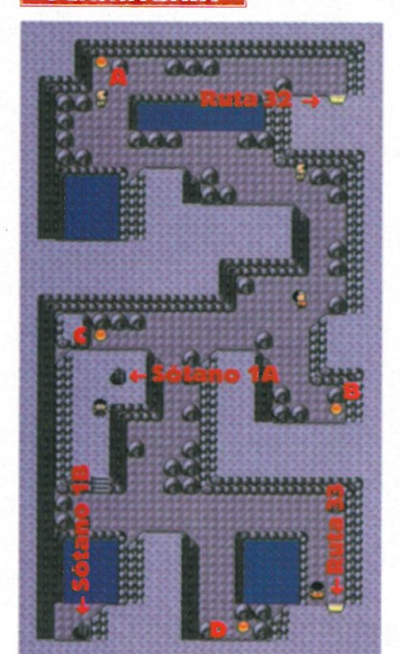


¡Hazte con todos!

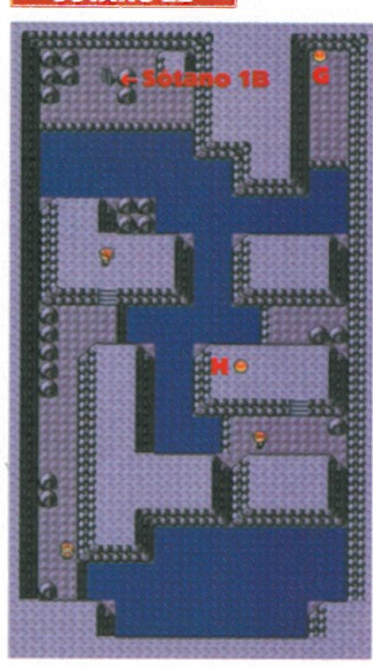
Pokémon	●	●
RATTATA	Todo el día	Todo el día
EKANS	No hay	Todo el día
ZUBAT	Mañana y noche	Mañana y noche
BELLSPROUT	Todo el día	Todo el día
MAREEP	Todo el día	Todo el día
HOPPIP	Mañana y día	Mañana y día
WOOPER	Mañana y noche	Mañana y noche
QWILFISH	Todo el día (raro)	Todo el día (raro)

▲ Usa una caña para pescarlo.

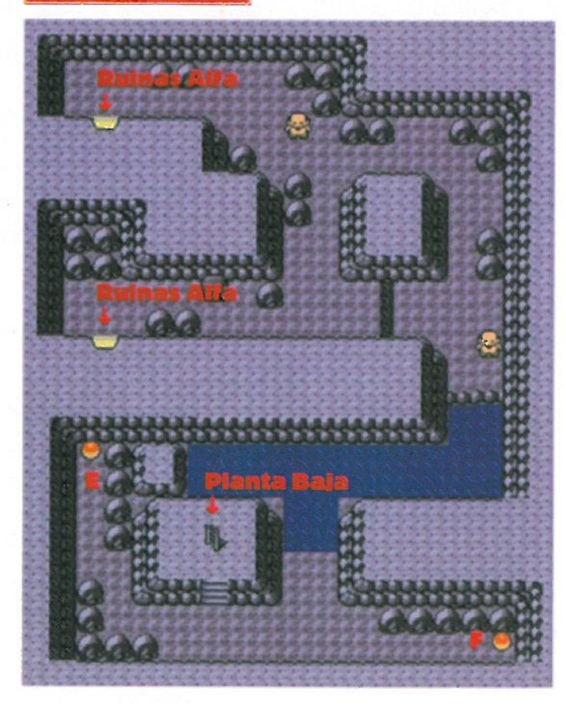
PLANTA BAJA



SÓTANO 2B



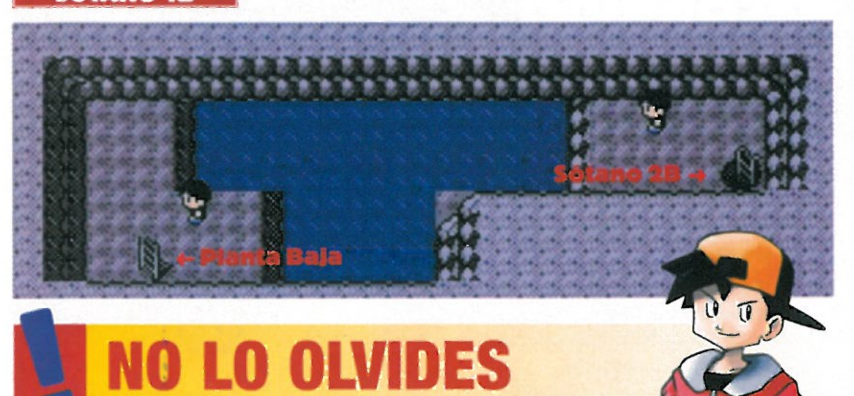
SÓTANO 1A



¡CONSÍGUELOS!

A. SEMILLA MILAGRO	B. MT05 (RUGIDO)
C. POCIÓN	D. SÚPER POCIÓN (está oculta)
E. SÚPER BALL	

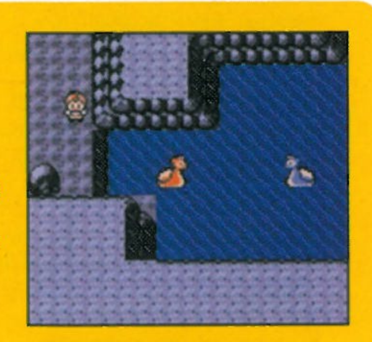
SÓTANO 1B



NO LO OLVIDES

1 Vuelve el viernes a por Lapras

El entrenador que hay cerca de la escalera al **sótano 1A** te informará que todos viernes se escucha a un Pokémon rugir en la cueva. Si vuelves un viernes y bajas al **sótano 2B,** encontrarás a un **Lapras de nivel 20 nadando en el lago al sur.**



¡Hazte con todos!

RATTATA		RATICATE		SANDSHREW	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día	No hay

ZUBAT		GOLBAT		GEODUDE	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

ONIX		LAPRAS	
Todo el día	Todo el día	Todo el día (viernes)	Todo el día (viernes)

¡CONSÍGUELOS!

A. POCIÓN	B. SÚPER BALL.
C. ATAQUE X	D. DESPERTAR
E. MT39 (RAPIDEZ)	F. DEFENSA X
G. ELIXIR.	H. HÍPER POCIÓN

#178 XATU

Dicen que se mantiene quieto y en silencio porque observa el pasado y el futuro al mismo tiempo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Malicioso	Normal
–	Tinieblas	Fantasma
–	Teletransporte	Psíquico
Nv 35	Premonición	Psíquico
Nv 50	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 65	Psíquico	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Natu ▶ Xatu (Nv 25)

#179 MAREEP

Cuando almacena electricidad en su cuerpo, dobla su volumen. Tócalo y recibirás una descarga.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 9	Impactrueno	Eléctrico
Nv 16	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 23	Esporagodón	Planta
Nv 30	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Mareep ▶ Flaaffy (Nv 25) ▶ Ampharos (Nv 30)

#180 FLAAFFY

Como almacena tanta electricidad, ha desarrollado parches donde no crece ni la lana.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Impactrueno	Eléctrico
Nv 18	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 27	Esporagodón	Planta
Nv 36	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 45	Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Mareep ▶ Flaaffy (Nv 15) ▶ Ampharos (Nv 30)

#181 AMPHAROS

La punta de su cola reluce brillantemente y puede ser vista desde lejos. Es usado como un faro.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Onda Trueno	Eléctrico
–	Esporagodón	Planta
Nv 30	Puño Trueno	Eléctrico
Nv 42	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 57	Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Mareep ▶ Flaaffy (Nv 15) ▶ Ampharos (Nv 30)

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

2ª ENTREGA

LA AVENTURA DE JOHTO

LA RUTA 30: EN BUSCA DEL SR. POKéMON

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:
- **HUEVO MISTERIOSO (TE LO DA EL CONOCIDO DEL PROF. ELM, EL SR. POKéMON).**
- **POKéDEX (TE LA DA EL PROF. OAK).**

→ RECORRIDO

Pronto verás un cartel que dice **Ruta 30** y poco después una casa. Entra en ella y charla con el tipo que hay dentro. Te hablará de las **BAYAS** y te dará una. Sal de la casa y a la izquierda verás un tipo de árbol del que puedes recoger una. En adelante no mencionaremos cada árbol con bayas, pero siempre que veas uno debes recoger lo que contenga y recordar que LOS FRUTOS DE LOS ÁRBOLES VUELVEN A CRECER AL DÍA SIGUIENTE.

Ahora ve a la derecha y continúa caminando **hacia el norte** a través de la hierba que hay al lado del pequeño lago. Pronto verás un cartel que dice **"CASA SR. POKéMON ¡Todo recto!"**. Puedes observar que hay dos caminos: uno a tu izquierda y que ahora no tomaremos ya que está bloqueado por unos entrenadores en pleno combate Pokémon, y otro al norte del cartel que has visto y que lleva a la casa del SR. POKéMON.

Dentro de la casa, el SR. POKéMON (conocido del Prof. ELM) te entrega el objeto que venías a buscar: un **HUEVO MISTERIOSO.** Al lado está nuestro viejo amigo el Prof. OAK, que nos dará la última versión de alta tecnología de la **POKéDEX.**

En cuanto salgas de la casa recibirás una llamada del Prof. ELM diciendo que ha habido un desastre y que vuelvas corriendo a su laboratorio.

DE REGRESO A PUEBLO PRIMAVERA

¿Qué le pasará al Prof. Elm? Vuelve por la Ruta 30 y cuando llegues a **CIUDAD CEREZO,** ve al Centro Pokémon y sana a tu Pokémon. Sal y sigue tu camino hacia PUEBLO PRIMAVERA.

Justo en la salida aparecerá el desconocido que viste espiando el laboratorio del Prof. ELM [A]. Te retará a un combate Pokémon usando un Pokémon de los que viste en el laboratorio. Cuando termine el combate, sigue tu camino hacia PUEBLO PRIMAVERA (recuerda que está al este).

Cuando llegues al laboratorio, un policía que hay junto al Prof. ELM te contará que **un joven de pelo largo y rojo ha robado un Pokémon** [B]. Al saber que has combatido con él te pedirá su nombre. Da el nombre que quieras, y si no das ninguno no importa porque el juego le asigna un nombre por defecto según estés jugando la versión ORO o PLATA.

Cuando el policía termine de hablar y se marche, habla con el Prof. ELM. En cuanto vea el HUEVO MISTERIOSO que traes para él se quedará muy asombrado porque es un huevo de Pokémon. También se sorprenderá de que el Prof. OAK te haya dado una POKéDEX, te dirá que tienes las condiciones para convertirte en un maestro Pokémon y que tu primer reto será el GIMNASIO de CIUDAD MALVA.

Antes de salir del laboratorio recibirás **cinco POKéBALLS** de un ayudante del Prof. ELM. Al salir puedes volver a tu casa y hablar con tu mamá (te dará la opción de administrar tu dinero) o tomar el camino hacia CIUDAD CEREZO.

Si dejas que **mamá administre tu dinero,** ella recibirá la cuarta parte de tus ganancias en cada combate. Di que sí a esta opción porque comprará cosas que tu no puedes encontrar en las tiendas.

RUMBO AL PRIMER GIMNASIO: CIUDAD MALVA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- **MO05 (MÁQUINA OCULTA DESTELLO).**
- **MEDALLA CÉFIRO (LA OBTIENES TRAS DERROTAR AL LÍDER DEL GIMNASIO DE CIUDAD MALVA).**

El camino de retorno a CIUDAD CEREZO es muy sencillo y además ya lo conoces. Viaja **a través de la RUTA 29 hacia CIUDAD CEREZO.** Ahora tienes cinco PokéBalls y debes empezar a capturar Pokémon en la Ruta 29 y en la 30 siguiendo los criterios que te hemos contado en anteriores entregas de la Guía Pokémon Oro y Plata. Es conveniente que en tu viaje por la Ruta 29 salgas por el edificio de acceso a la Ruta 46 para capturar otros Pokémon que completen tu equipo.

Cuando llegues a CIUDAD CEREZO puedes ir a la TIENDA y comprar más POKéBALL (si entraste antes viste que no tenían). También puedes intercambiar Pokémon con tus amigos en el piso superior del Centro Pokémon.

Toma la salida que te lleva al norte (RUTA 30) y ve hasta el camino que antes estaba bloqueado por los entrenadores combatiendo. Ahora verás que al haber cumplido el recado del Prof. ELM el camino está libre. Sin embargo, antes tendrás que enfrentarte a tres entrenadores Pokémon. Estos combates resultarán fáciles ya que los Pokémon de los entrenadores están entre los niveles 2 y 4 [C]. No olvides **hablar con ellos cuando los venzas** porque alguno te dará su número de teléfono.

Sigue caminando siempre rumbo al norte y antes de tener que girar a la derecha ya estarás en la Ruta 31. Cuando veas la **CUEVA OSCURA** [D] gira a la izquierda y sigue andando por el único camino que hay junto al lago. Como la CUEVA OSCURA es un lugar que exploraremos completo más adelante (necesitamos dos MOs y un MT) avanza rumbo al oeste sorteando los árboles y setos que te impiden el paso. Tendrás que pelear con un entrenador que tiene cuatro Pokémon antes de llegar al edificio de acceso a CIUDAD MALVA. Atraviesa este edificio y ya estarás en **CIUDAD MALVA** [E].

Como siempre que llegamos a una ciudad, debemos investigar todos los lugares y hablar con todas las personas para conocer la ciudad y qué ocurre en ella. Si eres nuevo jugando a Pokémon, habla con la persona que hay junto al gimnasio y te llevará a la academia donde es profesor. Allí te enseñará qué debes hacer para ser un buen entrenador. Pero si ya has jugado antes con otras versiones, lo mejor que puedes hacer es ir al **CENTRO POKéMON** y a la tienda para prepararte para el combate en el gimnasio, o ir a la TORRE











POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

2ª ENTREGA

BELLSPROUT para obtener la **MO 05** tras varios combates.

Empezaremos por el **gimnasio.** Un gimnasio con **Pokémon de tipo volador.** Si el primer Pokémon de tu equipo está en el nivel 12 o superior te será fácil derrotar al Spearow de nivel 9 del primer entrenador, a los dos Pidgey de nivel 7 del siguiente entrenador y al Pidgey de nivel 7 y al Pidgeotto de nivel 9 de PEGASO, el líder del gimnasio. Cuando le derrotes recibirás la **Medalla Céfiro y la MT31 (BOFETÓN-LODO) [F].**

Al salir del gimnasio recibirás una llamada del Prof. ELM ya que ha descubierto algo sobre el HUEVO. Te pedirá que hables con su ayudante que te espera en el CENTRO POKéMON.

Dentro del CENTRO POKéMON sana a tus Pokémon y **deja un Pokémon en el PC DE BILL.** Habla con el ayudante del Prof. ELM y acepta quedarte con el huevo que le llevaste anteriormente. Incorpóralo en tu equipo para que el huevo pueda eclosionar y de él salga **TOGEPI** (ya sabes que lo hará cuando hayas dado un determinado número de pasos). No olvides llamar al Prof. ELM cuando esto ocurra.

Al salir del CENTRO POKéMON camina hacia el norte y cuando pases el pequeño lago de tu derecha llegarás a la **TORRE BELLSPROUT**. Una vez dentro tendrás que **pelear con siete pensadores** de los cuales los cinco primeros sólo tienen Bellsprout, y el sexto y el séptimo tienen un Hoothoot. Te retarán en tu camino desde la planta baja hasta el segundo piso y además para llegar al último piso tendrás que recorrer un pequeño laberinto que hace que subas y bajes escaleras y que te permitirá recoger varios objetos que hay por el suelo. Antes de combatir al séptimo pensador verás a tu rival, que esta vez no luchará contigo. Cuando tu rival se marche podrás combatir con el último pensador del segundo piso para conseguir la **MO de DESTELLO**. Esta Máquina Oculta se usa para **iluminar las cuevas oscuras** cuando se la enseñas a un Pokémon que puede aprenderla.

Sal de la torre y ve al CENTRO POKéMON a curar a tus Pokémon. Antes de salir de la ciudad puedes ir a la casa que hay al sur del CENTRO POKéMON y **cambiar un Bellsprout** (los hay en la Ruta 31) **por un Onix.** Luego debes ir hacia la tienda y tomar el camino que hay al sur entre los árboles y que lleva a la RUTA 32.

EL MISTERIO DE LAS RUINAS ALFA

Nada más empezar la Ruta 32 verás a tu izquierda la **entrada Este** a las Ruinas Alfa. Atraviesa el edificio de acceso y entra en la **segunda cueva de la derecha.** Dentro podrás leer una inscripción que describe un Pokémon (un Kabuto) [G]. Esta inscripción es una pista sobre la imagen que aparecerá cuando resuelvas el puzzle de al lado. Cuando lo hagas, y tras pulsar A, caerás dentro de las RUINAS. Aparecerán unos **raros Pokémon que se asemejan a letras** y de los que debes capturar al menos tres diferentes.

Cuando salgas, con tres UNOWN diferentes, un científico te estará esperando para comentarte que tu Pokédex no está preparada para clasificar adecuadamente a estos Pokémon. Te llevará al C. DE INVESTIGACIÓN y actualizará tu Pokédex añadiendo un nuevo modo: **MODO UNOWN.** Más adelante, cuando tengas las MOs de SURF y FUERZA, podrás volver a resolver tres puzzles más y capturar los **26 UNOWN** existentes. Cada uno representa una letra del alfabeto y tiene un significado que verás en la Pokédex. Por ejemplo, el símbolo que representa una A significa ANGRY (ENFADADO) [H].

Recuerda que el siguiente puzzle (el de un Aerodactyl) está atravesando el pequeño lago que hay frente al CENTRO DE INVESTIGACIÓN. A los otros dos (el de un Ho-oh y el de un Omanite) podrás llegar atravesando la CUEVA UNIÓN cuando tengas las MOs SURF y FUERZA. Cada vez que resuelvas un puzzle liberarás un grupo de UNOWN y sólo cuando hayas resuelto todos puzzles podrás capturar a los 26 UNOWN.

Aunque capturar los 26 UNOWN no es necesario para finalizar el juego, cuando lo hagas vuelve al C. DE INVESTIGACIÓN y habla con los científicos. Obtendrás como recompensa la posibilidad de **imprimir los UNOWN** [I].

Sal de las RUINAS ALFA por el edificio de acceso de la derecha y vuelve a la RUTA 32.

DE CAMINO A PUEBLO AZALEA: LA RUTA 32 Y LA CUEVA UNIÓN

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:
-CAÑA VIEJA (TE LA DAN EN LA RUTA 32)

→ RECORRIDO

Al salir de CIUDAD MALVA (o de las RUINAS ALFA) hemos tomado el camino del sur para llegar a la RUTA 32. Avanza por la ruta siempre rumbo al sur y acabarás llegando a un CENTRO POKéMON [J]. Dado que aquí podrás sanar a tus Pokémon, no debes preocuparte por combatir con todos los entrenadores que veas en la ruta. Cuando llegues al CENTRO POKéMON, sana a tus Pokémon y habla con el hombre que hay cerca del mostrador. Te entregará una **CAÑA VIEJA** para que puedas pescar algunos Pokémon de agua.

Al salir del CENTRO POKéMON sigue avanzando hacia el sur y verás la CUEVA UNIÓN [K]. Entra y avanza rumbo al sur que es donde está la salida. Deberás combatir con varios entrenadores y podrás recoger varios objetos que hay por el suelo. En una de las plataformas hay un entrenador junto a una escalera de mano. Puedes combatir con él y explorar la parte inferior de la cueva, o volver más tarde cuando tengas las MOs SURF y FUERZA para buscar las salidas que llevan a las cuevas de las RUINAS ALFA.

Siguiendo al sur encontramos la salida de la cueva. Al salir verás el cartel "RUTA 33" [L]. Continuará.













- Sé un experto en el modo "Mario Bros Classic".
- Mario, Luigi, Toad... ¿Qué personaje seleccionar?
- Elimina fácilmente a todos los jefes finales del juego.
- Buenos trucos para llegar al final de «Mario Bros. 2» sin pasar apuros.

Guía rápida llena de buenos consejos

SUPER MARIO ADVANCE

Lo más probable es que «Super Mario Advance» se haya convertido en la primera gran compra para tu recién estrenada Game Boy Advance, ¿o no es así? Pues para que le saques toda la "chicha" al cartucho, vamos a enseñarte en esta "guía rápida" todo lo que necesitas saber para convertirte en un experto "plataformero". Eso sí, sólo vamos referirnos a las modalidades para un sólo jugador. Y ahora, al lío.

MODO MARIO BROS. CLASSIC

Aunque en un principio pueda dar la sensación de que este modo ha sido incluido en plan "relleno", no os engañéis: basta echar unas partiditas para comprobar que desprende una adicción realmente estratosférica.

Pero lo que sí es cierto es que su dificultad es bastante elevada, por eso en las siguientes líneas vamos a darte una serie de consejos prácticos para que te resulte un poco más sencillo hacerte con él.

Sigue estos consejos, si quieres triunfar

1. No desaproveches nunca la posibilidad de **"salir" por uno de los laterales de la pantalla para regresar por el contrario** (al estilo «Pac-Man»), pues a menudo será la única forma de esquivar a los enemigos o de recoger una de las monedas que van cayendo.

2. En la parte superior e inferior del escenario hay sendos **bloques POW.** Trata de aprovechar al máximo su rendimiento, y empléalos únicamente cuando haya un número considerable de bichos pululando por la pantalla. Sin malgastarlos.

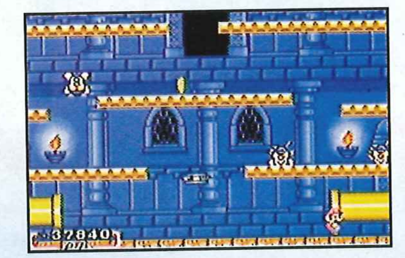
3. El **tiempo** juega un papel muy importante en Mario Bros. **Cuanto más tardes en eliminar a todos los adversarios,** más difícil se irá poniendo la cosa, pues empezarán a salir una especie de estelas giratorias de colores que no pararán de moverse, complicando bastante tu deambular por todo el escenario. Sé rápido y eficaz.



4. Intenta **no permanecer mucho tiempo en las plataformas superiores** porque por ahí salen los bichitos de las tuberías, y puedes perder una vida tontamente.

5. Aunque parezca algo obvio, **desplázate siempre con el botón B pulsado.** En principio no hay ninguna razón para no ir constantemente corriendo de un lado a otro en lugar de ir andando.

6. Durante el desarrollo de la partida, no sólo no paran de caer enemigos por la parte superior de la pantalla, también lo harán casi de la misma manera unas cuantas **monedas.**



Trata de hacerte con todas las que puedas, pues gracias a ellas sumarás puntos con gran facilidad y obtendrás **vidas extra** como quien dice hola.

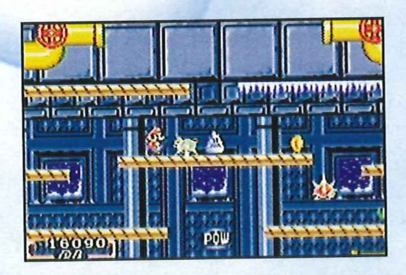
7. Del mismo modo, otra forma de conseguir una mayor cantidad de puntos es haciendo **combos.** Para ello, "da la vuelta" a los animalejos e intenta que caigan lo más cerca posible unos de otros, para que



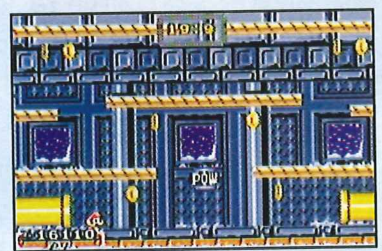
luego te dé tiempo a **rematarles a todos de una sola batida.** Es un truco de lo más simple y básico.

8. Recuerda que los **bloques de POW** también sirven para recoger monedas además de para atolondrar a los enemigos. Así que si ves que no te va a dar tiempo a alcanzar unas cuantas y crees que merece la pena, no dudes en golpear uno de estos cuadrados.

9. Hay un tipo de **bicho de aspecto "acuoso" que es capaz de congelar una plataforma** entera si le dejas actuar, por lo que no debes perderle de vista y sí deshacerte de él tan rápidamente como puedas. De todas formas, si por cualquier circunstancia logra helar el suelo, para **patinar lo menos posible da un pequeño salto justo antes de que quieras cambiar de dirección** bruscamente. Ya verás cómo se nota.



10. Al ir completando cierto número de niveles alcanzarás unas **fases de bonus** que te permitirán **conseguir puntos y una vida extra.** Basta hacerse con todas las monedas dentro del tiempo límite (unos cuantos segundos, en realidad). Ni qué decir tiene que son oportunidades de oro para hacerte con unas cuantas vidillas extra sin muchas complicaciones. Sí, tampoco son tan difíciles, hombre.





MODO MARIO BROS. 2

Es el modo de juego principal de «Super Mario Advance» y el que más tiempo te mantendrá ocupado con diferencia... a menos que te leas de arriba abajo las siguientes estrategias, consejos y truquillos que te descubrimos a continuación. Si los sigues a pies juntillas, acabarte el juego será casi como coser y cantar, pero bastante más divertido.

Claves para elegir al mejor personaje

Cuando vayas a iniciar/continuar una partida, o cada vez que pierdas una vida, se te dará la posibilidad de **escoger protagonista entre cuatro posibles candidatos.** Eso significa que no es necesario acabarse el juego con el mismo héroe, y lo bueno del asunto es que **cada uno cuenta con sus propias habilidades y defectos,** y seguramente a lo largo del juego variarás más de una vez en tu elección. No porque los cojas manía, sino porque unos se adaptan mejor que otros a los diferentes niveles. De todas formas, para facilitarte un poco la tarea, en la propia pantalla de selección se te informa de los atributos que poseen en tres apartados fundamentales: **fuerza, velocidad y salto.** Estos dos últimos no necesitan explicación por nuestra parte (queda claro a lo que hacen mención), pero en lo que se refiere a la **fuerza que sepas que en realidad se valora la rapidez** con que los personajes arrancan las verduras o levantan a los enemigos del suelo (y no la energía que le quitamos a los enemigos con cada zambombazo).

Una vez dicho esto, pasamos a describir a cada personaje por separado. En estos recuadros están las claves para decantarte por el personaje correcto.

MARIO

FUERZA: ★★★★★
VELOCIDAD: ★★★★★
SALTO: ★★★★★

Características:
Es **el más polivalente** de los cuatro candidatos, lo que le convierte en el tipo ideal para cualquier jugador. Su regularidad le permite enfrentarse con garantías a cualquier obstáculo o rival, incluyendo los jefes finales. **Jugarás con él la mayor parte del tiempo,** sobre todo si quieres evitar sorpresas.

LUIGI

FUERZA: ★★★★★
VELOCIDAD: ★★★★★
SALTO: ★★★★★

Características:
Como puedes observar, la mejor cualidad que ostenta el hermano de Mario es su **gran potencia de salto.** A nuestro juicio, es el personaje que más veces emplearán los expertos, puesto que es el único con el que podrán **alcanzar ciertas zonas del escenario y acceder a tesoros ocultos.** Muy bueno.

TOAD

FUERZA: ★★★★★
VELOCIDAD: ★★★★★
SALTO: ★★★★★

Características:
Esta "seta mágica" posee una **fuerza y velocidad insuperables, pero tiene el gran problema del salto:** brinca menos que un rinoceronte reumático después de almorzar y eso, en un juego de plataformas, se convierte en un lastre importante. **Recomendado sólo para los más diestros.**

PEACH

FUERZA: ★★★★★
VELOCIDAD: ★★★★★
SALTO: ★★★★★

Características:
La princesa cuenta con una habilidad que no aparece en las estadísticas: **es capaz de "planear" en el aire durante unos segundos.** Aún así, la pobre Peach sigue siendo **la más débil del grupo,** aunque también es verdad que puede pasarte algunos niveles difíciles con la gorra, como el del hielo.



Jefes finales: aunque no lo creas, aquí tienes la solución a tus problemas

En el transcurso del juego vas a tener que verte las caras con un total de 7 enemigos de los chungos (uno por nivel), que intentarán hacerte la vida un poquito más difícil que el resto de criaturas del juego. Siendo sinceros, la verdad es que ninguno de ellos es extremadamente "pesado", pero nunca viene mal afrontar estos combates con algo de ventaja.

Nivel 1: Ratón

Este curioso ratoncito debe ser un acérrimo admirador de Bomberman, porque **maneja las bombas como nadie.** Cuando te vea, empezará a lanzarte regalos explosivos como un loco, aunque primero tiene que volar una pared que os separa. Deja que se la cargue tranquilamente, y después **dedícate a coger las propias bombas que él te lanza, arrójaselas a su plataforma y mantente debajo de él,** donde estarás seguro. Haz la operación tres veces y el roedor "bombero" pasará a la historia.

Nivel 2: Tryclyde

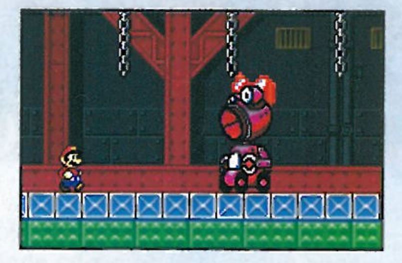
Tryclyde es un **reptil capaz de escupir varias bolas de fuego** de una vez, así que ten cuidado. A este individuo tendrás que **cargártelo con los champiñones** que están por el suelo. Una buena idea es intentar **apilar dos o tres de estos "champis"** para protegerte de sus ataques, y utilizar los hongos restantes para acabar con él. Puedes **lanzárselos desde la plataforma que está justo enfrente,** ya que ahí no podrá acertarte. Como al anterior, dale tres "setazos" y estará servido.

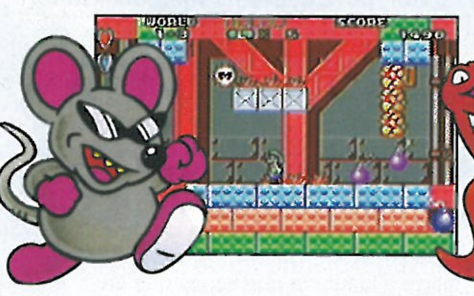
Nivel 3: Robirdo

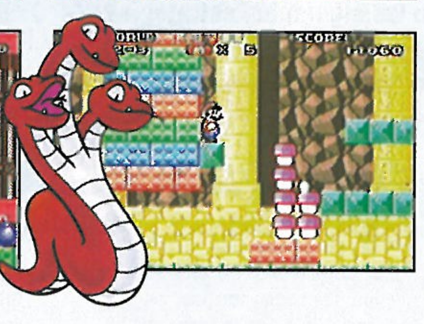
Al final del nivel 3 la cosa se empieza a poner más interesante. Este robot gigante es semejante a sus homólogos Birdo comunes (con lazo y todo), sólo que Robirdo es más fuerte y emplea algunos ataques distintos. **Trata de usar las cadenas para evitar sus ataques, y espera a que lance sus huevos.** Como con los Birdo normales, **súbete encima de ellos, cógelos y devuélveselos tan deprisa como puedas.** El problema es que esta vez necesitarás **seis dianas** para mandar al robot al desguace.

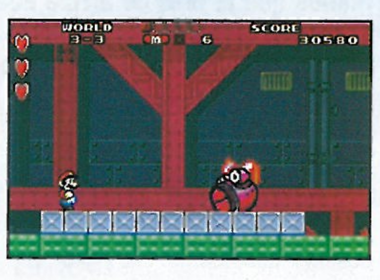












Mario Bros. 2 no se te hará tan difícil si sigues estos consejos

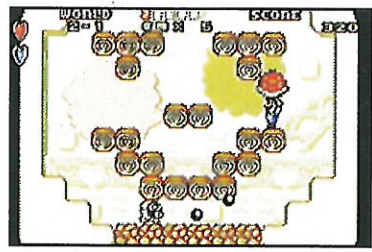
1. Si te **subes encima de un enemigo gigante** (como puede ser un Shy Guy), lo **agarras y lo tiras contra el suelo, dejará caer un reponedor de corazones.** Así que, siempre que veas a uno de éstos asegúrate de **recuperar todas tus fuerzas,** puesto que puedes lanzarle contra el suelo las veces que quieras, siempre y cuando no alcance a otro adversario en su recorrido.



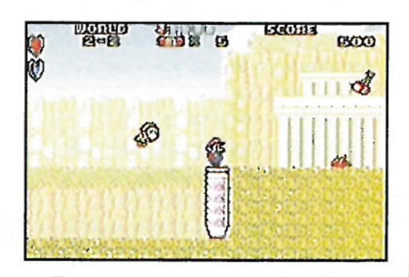
2. Para obtener **vidas rápidamente usa los POW cuando aparezcan por lo menos cinco bichos** en pantalla. Así obtendrás una **vida adicional,** cifra que aumentará de manera proporcional al número extra de enemigos que haya en ese momento. Es decir, que si por ejemplo hay ocho bob-ombs en pantalla, ganarás nada menos que 4 vidas. Todo un chollo.



3. Otro truco para conseguir vidillas fácilmente es **hacerse con un caparazón y hacerle rebotar en un lugar que esté acotado por ambos lados,** y en el que se encuentren un número elevado de criaturas (o incluso, habrá veces en el que este numero será ilimitado, ya que no pararán de salir de un "nido"). Puedes llegar a obtener hasta **99 vidas de un plumazo.**



4. Intenta **entrar** (abajo en la cruceta) **en todas las vasijas** que te encuentres, puesto que dentro suele haber valiosos **ítems, como caparazones, pócimas, vidas extra o corazones,** y lo cierto es que no te costará gran cosa la operación. Además, si cuando veáis uno de estos jarrones hay una pócima cerca, lo más probable es que hayáis dado con un **Warp secreto.**



Nivel 4: Fry Guy

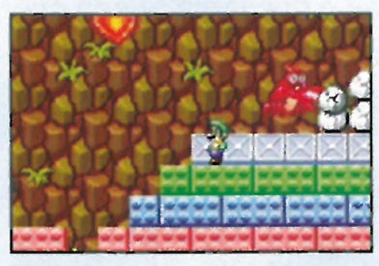
Lo más destacado de este tipo es que cuando te lo cargues **(tírale los champiñones cuando pase cerca de ti y atízale tres veces)**, se convertirá en varias réplicas de sí mismo, pero en pequeño y más rápidas. Así que **ojito con él y no bajes la guardia hasta el final.** Lo bueno es que estas versiones "mini" desaparecerán tan sólo golpeándolas una vez. De modo que el truco consiste en **intentar alcanzar más de una a la vez (o a todas) con un único disparo** para ahorrarte mayores problemas.

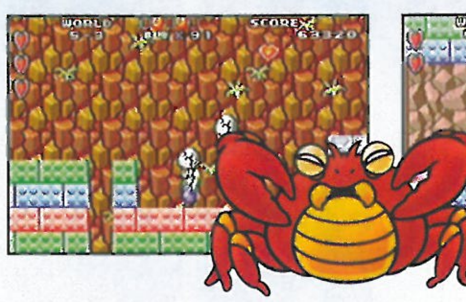




Nivel 5: Clawgrip

Este rojo crustáceo con malas pulgas se dedica a **lanzar piedras** (o huevos, no lo tenemos muy claro) como un descosido. Para bajarle un poco los humos, esquiva unas cuantas y cuando veas la oportunidad, ve corriendo y **recoge una de las rocas** para pagarle con su medicina. Sitúate a media distancia, arrójasela y ponte de nuevo a cubierto. Repite el proceso cinco o seis veces y todo habrá terminado. Si lo haces bien y con calma, este cangrejo gigante no supondrá un obstáculo serio.

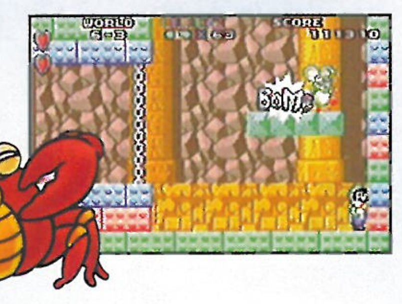




Nivel 6: El ratón regresa

¡Vaya, pero si ya creíamos que habíamos acabado con él! Parece que el ratoncito es más duro de lo que cabría esperar, al fin y al cabo. En su vuelta, **el roedor es más rápido si cabe lanzando bombas, y además requiere de un par de "toques" más para fulminarle,** por lo que nos vamos hasta los cinco impactos. A pesar de esto, es posible utilizar la misma estrategia que ya empleaste contra él anteriormente, aunque ahora es necesario ser **mucho más rápido a la hora de recoger las bombas.**

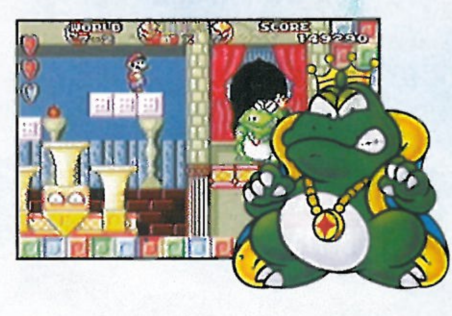




Nivel 7: Wart

Este tío es el **Jefe Final del juego.** Suelta una especie de **pompas que salen de su boca** (¡qué asco!), y que son capaces de eliminar a los vegetales que salen de la máquina. Para derrotarle, la cosa es bien sencilla: este **Wart odia a muerte la verdura,** y lleva muy mal eso de ingerir tan sanos alimentos. Por tanto, **recoge uno de estos vegetales y espera a que abra la boca** para escupir sus burbujas. Justo antes de que te las lance, "encesta" una de las plantitas en su cavidad bucal.

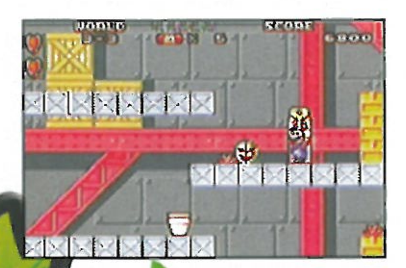




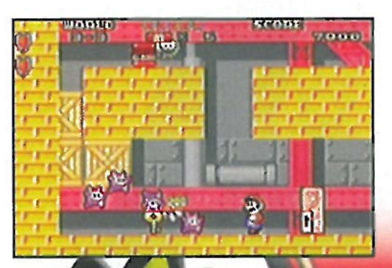
5. Cuando no haya un "camino" prefijado y **creas que estás perdido o atrapado,** es probable que se encuentre por ahí cerca una **Birdo.** Lo más seguro es que tengas que esperar a que te tire uno de sus huevos para subirte a él (pero sin cogerlo). Te servirá de **transporte para llegar a una parte del escenario** a la que no podrías acceder de ninguna otra forma.



6. Algunas veces tendrás que **localizar y recoger una llave** para penetrar por una puerta que está "chapada" con un candado. El problema es que cuando vayas con ella a cuestas una molesta máscara te seguirá por donde vayas. Lo mejor que puedes hacer para que no te dé tanto la vara es ir **soltando la llave a intervalos de unos diez segundos** más o menos.



7. Por cierto, por si no lo sabes, **estas llaves también pueden ser utilizadas como armas arrojadizas** alternativas. Y vienen muy bien, puesto que a diferencia de los vegetales y demás objetos de ataque, **las llaves no desaparecen tras su uso.** Además, debido a su peso es posible hacer "combos" de una manera más sencilla que con las verduras.



8. El **super salto** (que se ejecuta dejando pulsado abajo unos segundos y después presionando el botón A) es un movimiento que te permitirá **acceder a zonas ocultas del escenario en bastantes ocasiones.** De todas formas es probable que, aún empleando dicho salto, **sólo Luigi sea capaz de alcanzar la altura requerida,** así que ya sabes...

9. Cuando veas una **pared sospechosa** no dudes en intentar volarla con bombas. Es bastante probable que tras ellas encuentres más de una sorpresa.

- Ofrecemos lecciones magistrales para controlar la moto.
- Analógico o digital, ¿qué control eligen los maestros?
- Características de los pilotos. Para que no te arriesgues a la hora de elegir.

Súper acelerón en la recta final

EXCITEBIKE 64

TERCERA PARTE Y FINAL

Conseguir la medalla de oro y sobre todo la de platino no es precisamente fácil. Pero si quedas el primero podrás activar el modo desafío y el campeonato que se desarrolla con los circuitos que hayas creado. Por nuestra parte nada más, salvo desearos buena suerte porque la vais a necesitar. De nada, de nada...

MEDALLA DE ORO

PHOENIX, AZ

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 2min 30sec
Motoristas recomendados: 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele





CALENTAMOS MOTORES
Como buen circuito cerrado de motocross, tiene todo lo necesario para hacernos disfrutar de **curvas cerradas** (véase el ejemplo) y **saltos varios.** Demuestra que has seguido nuestra guía a pies juntillas y dales una lección a los rivales.

RAINFOREST RUN

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 3min 20sec
Motoristas recomendados: 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele



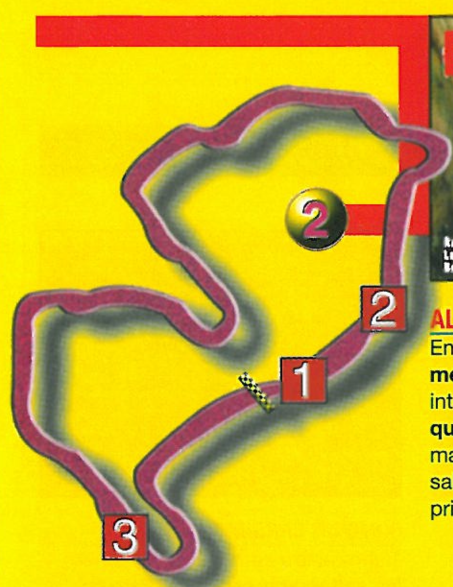


LA TRAMPA
Nada más comenzar la carrera tienes **dos opciones: 1) meterte en el embudo** que se forma, y que termina en unos troncos que te harán caer, y 2) tomar el **camino de la derecha** en el que el riesgo es chocarte contra ese árbol.



POR UNOS SEGUNDOS
Aquí verás **dos puentes.** Toma el de la derecha y **mete el turbo antes de salir** porque en realidad "no hay puente" (que está roto, queremos decir). Si lo haces bien, te harás con un par de segundos extra.







AL LÍMITE

En la **curva cerrada previa a la meta,** dale caña a la moto para intentar **saltar sobre el montículo que hay a la izquierda.** Haz la maniobra para caer a dos ruedas, y sal disparado al podium de la primera posición.

MADRID, ESPAÑA

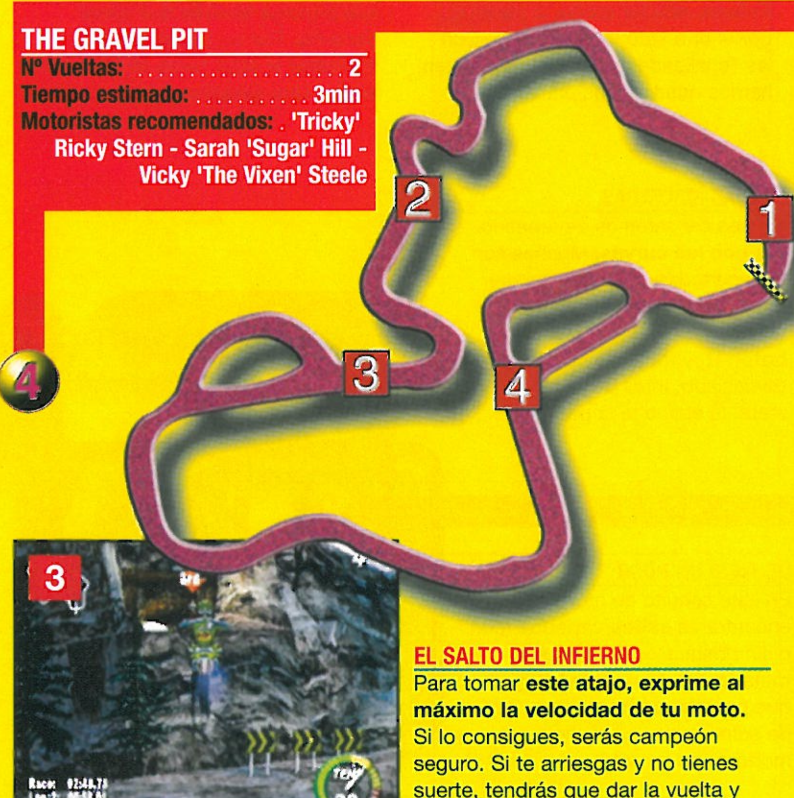
Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 3min 10sec
Motoristas recomendados: . 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele.

PARA DESPUÉS DE LA SIESTA

Si no quedas el primero aquí es porque no quieres: **curvas facilonas** en las que soltar el acelerador, o meter el turbo para salir disparado en las más cerradas. Sólo hay algunos saltos con curva (aquí tienes uno). Ve siempre por el **camino de la derecha** y ganarás.

THE GRAVEL PIT

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 3min
Motoristas recomendados: . 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele





EVITANDO LA CUESTA

Para evitar las cuestas iniciales sólo tienes que ser hábil y **tomar el camino que hay escondido a la izquierda.** Lo verás antes de subir a la primera cuesta y te ahorrarás unos cuantos segundos. Por lo demás, suelta el acelerador para las curvas.



EN EL TÚNEL

Dentro del túnel, **te arriesgas a caer en el precipicio** que se oculta más o menos hacia la mitad. Así que ten cuidado por donde pisas y **fíjate en los indicadores del resto de corredores** que tengas delante para saber cuándo toca saltar.

EL SALTO DEL INFIERNO

Para tomar **este atajo, exprime al máximo la velocidad de tu moto.** Si lo consigues, serás campeón seguro. Si te arriesgas y no tienes suerte, tendrás que dar la vuelta y eso significa perder la carrera.

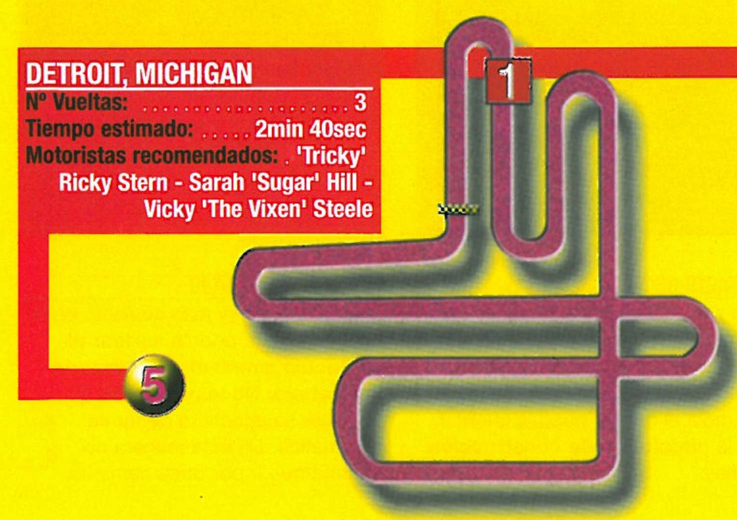


UNA DE ATAJOS

En el último tramo, **toma el camino de la derecha a gran velocidad para saltar el obstáculo** del tren que siempre pasa al mismo tiempo que nosotros, ya es casualidad... Hay otros atajos en el circuito, pero nada comparado con éste.

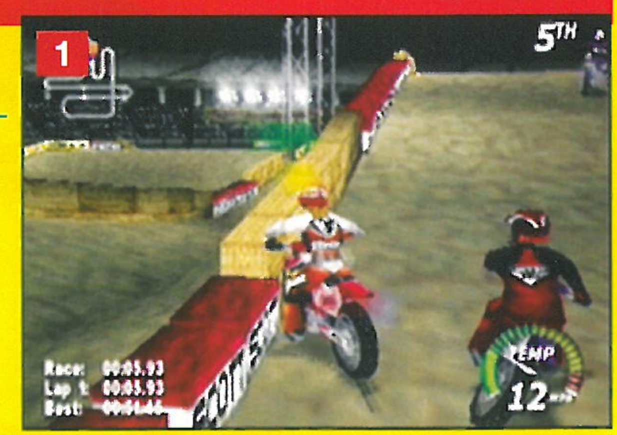
DETROIT, MICHIGAN

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 2min 40sec
Motoristas recomendados: . 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele



NO TE "COMAS" LAS PANCARTAS

Nada destacable en el circuito de Detroit. Lo único, utilizar todas las técnicas a nuestro alcance para para llegar los primeros y tratar de no chocar contra las pancartas, puestas a mala leche, de algunos puntos (como el que ves).



MEDALLA DE PLATINO

GOLDMINE RUSH

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 2min 40sec
Motoristas recomendados: 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele







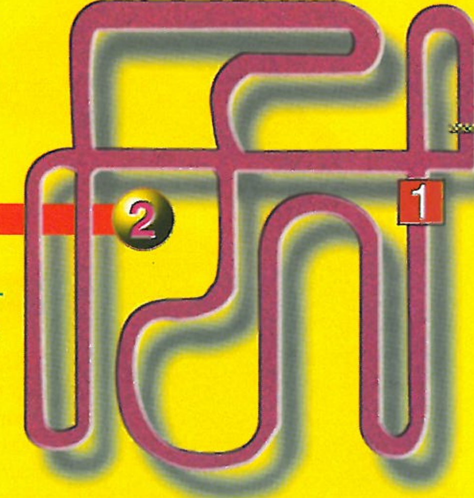
ATAJOS TRAICIONEROS
En el primer tramo hay un **atajo a la izquierda,** que podrás tomar sin problemas, y dos más a la derecha, éstos algo más delicados. Requieren apurar el **acelerador para poder saltar las casas...** y mucho ojo con el tercero, que es un subidón.

SIN VALLA PROTECTORA
Cuando veas el cartel de peligro, sitúate más o menos **en la parte centro-izquierda del circuito.** Evitarás rebotar contra la pared o, por el otro lado, caer al vacío. Con las "cualidades" de **Vicky The Vixen**, hemos quedado los primeros.

COMO UN CANGURO
Tanto dentro como fuera del túnel, los **saltos son sencillos.** Pero en caso de que te caigas, ya sabes que a la próxima tendrás que tomar carrerilla. Por lo demás, trata de mantener el stick hacia atrás cuando saltes. Una garantía.



CURVAS MALVADAS
No nos cansaremos de repetirlo: **ojo con las curvas.** Muchas son más cerradas de lo que parece, por lo que te aconsejamos darte una buena sesión de **freno y botón R,** y tratar de no saltar demasiado antes de llegar a la meta. O eso, o te la pegas.



LOS ANGELES, CALIFORNIA

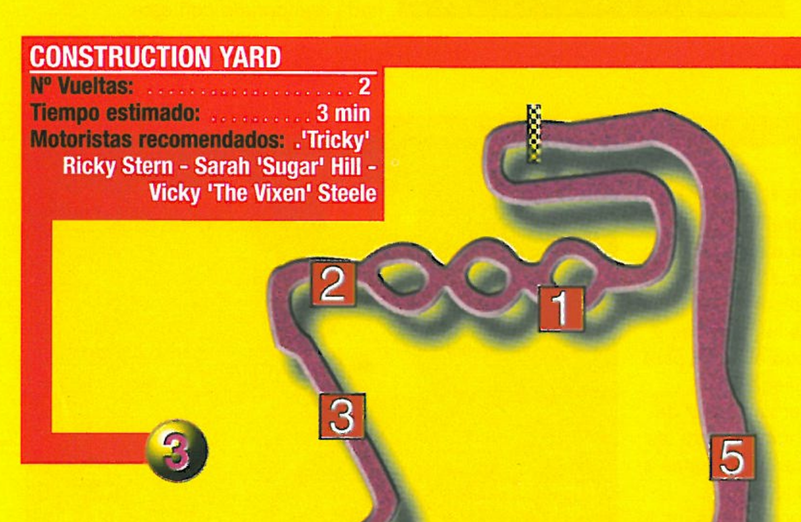
Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 3min 30sec
Motoristas recomendados: 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele



DE TODO UN POCO
En este circuito de motocross encontrarás **saltos variados** (con o sin obstáculos) **y curvas a mala leche.** Te recomendamos que **practiques un poco** antes de sufrir un buen ridículo en el modo campeonato.

CONSTRUCTION YARD

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 3 min
Motoristas recomendados: 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele







OBSTÁCULOS PELIGROSOS
En la zona no edificada, tras algunos saltos, se **esconden máquinas de construcción, así en plan grúa y eso:** evita acercarte a ellas. Aunque si te mola el riesgo, puedes intentar usar la **plataforma de construcción** que hay.

MEJOR POR DEBAJO
En este camión y más adelante en la zona asfaltada podrás **sortear el obstáculo simplemente pasando por debajo.** No te preocupes: tu corredor se agachará de forma automática. De esta manera no tendrás que ir por otros caminos.







CAMINO ONDULADO

Si no te quieres liar mucho, existen varios caminos alternativos para superar este circuito. Por ejemplo aquí puedes tomar el **rugoso camino de la derecha en la zona no edificada**, tirando de turbo. Lo malo es que perderás mucho tiempo.

¿Y ESE CARTEL?

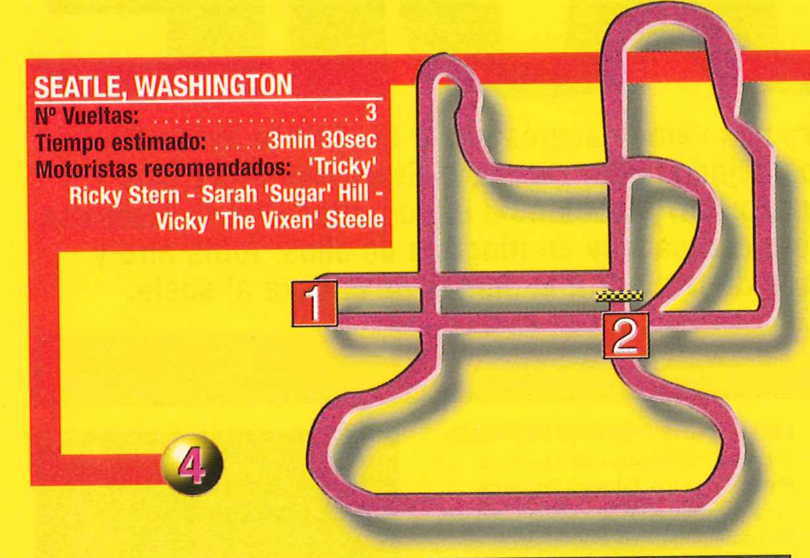
En la **zona asfaltada, el cartel rojo esconde un atajo** que te evitará chocar contra las columnas y tener que dar constantes saltos. Y para rematar la faena, irás a toda velocidad sorteando baches y obstáculos como si nada.

BRINCANDO

Si caes al agua recuerda utilizar el **caballito para retomar velocidad.** En la recta final, tendrás que acelerar al máximo si eliges el camino de la izquierda, donde te encontrarás en un callejón que termina en una rampa.

SEATLE, WASHINGTON

Nº Vueltas: 3
Tiempo estimado: 3min 30sec
Motoristas recomendados: 'Tricky' Ricky Stern - Sarah 'Sugar' Hill - Vicky 'The Vixen' Steele





LAS CURVAS DEL INFIERNO

Nada destacable en Seattle, salvo que **no debes tomar las curvas a mucha velocidad** si no quieres caer. Toma siempre la curva interior antes que la exterior y aplica los conocimientos que has aprendido.

EL MEGA ATAJO

Si vas a mucha velocidad en esta recta puedes **atajar si saltas hacia la derecha y giras con el botón R.** Advertimos que no es fácil, y si caes vas a perder unos valiosos segundos. Así que en tus manos queda.

BLIZZARD BLITZ

Nº Vueltas: 2
Tiempo estimado: 2min 30sec
Motoristas recomendados: Cualquiera



RUTA ALTERNATIVA

Antes de llegar al túnel, puedes optar por **tomar el camino de la derecha. Para ello sube por la cuesta y acelera a tope** con el turbo. No es la mejor alternativa, pero evitas curvas y te da más facilidades para atravesar el río.









PRUEBA DE FUEGO

Dentro del túnel intenta mantener una velocidad estable para no chocar. Acelera al máximo en la última recta y **salta con turbo para atravesar el río.** Por lo demás, no encontrarás ninguna dificultad.

EL PUENTE TRAMPA

Después de cada salto tendrás que girar con el botón R como de costumbre, y aunque este puente no es una rampa, **si lo atraviesas a gran velocidad** actuará como tal y **tendrás que girar en el aire.**

BLANCA NIEVE

La nieve hará deslizar tu moto hasta hacerte caer: mantén una velocidad intermedia y **aprovecha los diversos caminos alternativos** que se te ofrecen. Si te fijas, los contrarios siempre van por el de la izquierda.

- Los retos 5 y 6 no volverán a tener secretos para vosotros.
- Todos los jinjos y habilidades necesarias para cogerlos.
- Cómo conseguir todas las habilidades especiales.
- ¡¡Hay que lavar el mono a todos los trabajadores!! En marcha la lavadora.

Camarero, marchando una de Jiggys

BANJO TOOIE

CUARTA PARTE

Despacio y con buena letra nos vamos acercando al final de la aventura. ¿Todo bien?, no nos hemos dejado nada, ¿verdad? Estupendo. Este mes exploramos dos nuevas zonas: Terrydactilandia e Industrias Grunty. Nuestros jugones no han dejado títere con cabeza en ninguna de ellas. Toma aire y agarra el mando, no sea que de la alegría te caigas de cabeza al suelo.

RETO 5: TERRYDACTILANDIA

Para acceder a Terrydactilandia debes resolver el **quinto desafío de Jiggywiggy** (necesitas al menos 20 Jiggys). La zona de acceso a este mundo son las **Tierras Yermas de la Isla de las Brujas.**

1. ZONA DE ACCESO A TERRYDACTILANDIA: ISLA DE LAS BRUJAS (TIERRAS YERMAS). Bucea en la laguna que hay en el **Pinar** y usa los **Talones Torpedo** para **romper la roca con la cara de Kazooie**. Continúa por el túnel abierto, **vence a Klungo usando Invencibilidad "Ala Maravillosa"** (pulsa Z y C-derecha) y avanza hacia la entrada a las Tierras Yermas. No necesitas más.



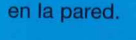
Lugares clave de las Tierras Yermas

ENTRADA A TERRYDACTILANDIA
La encontrarás en la roca con forma de cabeza de dinosaurio [imagen abajo]

ENTRADA A LA CIÉNAGA DE LA ISLA DE LAS BRUJAS
Está al final de las **huellas de la excavadora,** en el hueco que hay en la pared.

ENTRADA A LA NUBE CUCOLANDIA
Mira a la izquierda de la entrada a Terrydactilandia, y al fondo verás una **grieta en una zona de roca de color azulado.**





Jinjos que puedes encontrar

Encima de las plataformas que verás a la izquierda mientras caminas, desde la entrada a esta zona, **por encima de las huellas de la excavadora.**



Habilidades que tienes que aprender

HUEVOS ROBO-KAZOOIE
Aprendes a usarlos **enfrente de la entrada a Terrydactilandia,** junto a una roca que hay al lado de las huellas de la excavadora. No esperes para probarlos.

2. TERRYDACTILANDIA.
A continuación, un detallado viaje por esta zona del juego contado con pelos y señales.

Lugares clave de Terrydactilandia

INTERIOR DE LA MONTAÑA
Tiene **tres entradas:**
- La primera está **frente a la entrada al mundo.**
- Desde la entrada al mundo **gira a la izquierda y avanza hasta la cascada.** Salta a la parte inferior y a su izquierda verás la segunda entrada [1].
- La tercera entrada está **detrás del Bazar de Wumba** en la puerta de piedra con el T-Rex pintado.

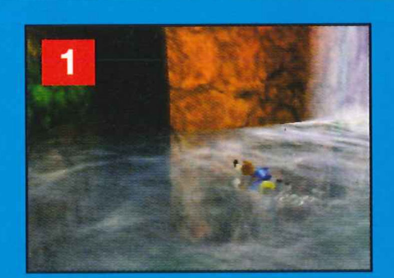
ESTACIÓN DE TREN
Desde la entrada al mundo, gira a la derecha y avanza pegado a la pared hasta la **primera caverna que encuentres** [2].

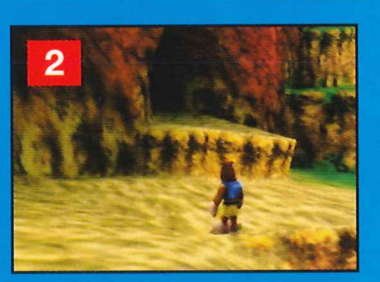
CUEVA FAMILIAR DEL ESTIRACOSAURIO
Desde la entrada al mundo gira a la derecha, avanza hasta la **zona verdosa de las arenas movedizas** y justo antes de llegar sube por la rampa que hay a la izquierda hasta la cueva.

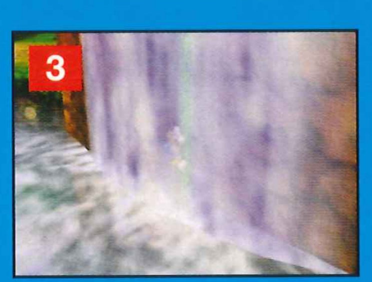
ZONA DE LA PRISIÓN
Está a la derecha de la entrada al mundo, **enfrente de la Cueva Familiar del Estiracosaurio.**

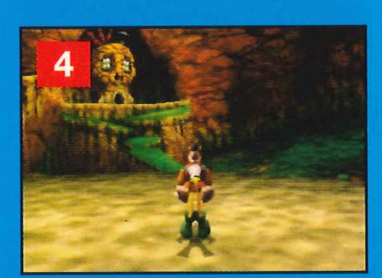
PASAJE DEL RÍO
Desde la entrada al mundo gira a la izquierda, lánzate al agua y **sube por una cuerda tras la cascada** [3]. Al final está el Pasaje del Río.

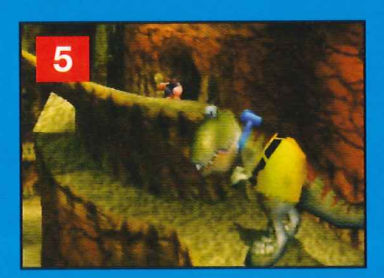
LAGUNA SUPERIOR
Atraviesa todo el Pasaje del Río y saldrás en **otra laguna que está en lo alto del mundo.**













CALAVERA DE MUMBO
Para llegar a ella gira a la izquierda, atraviesa la laguna, usa las **Botas de Vadeo** que verás a tu izquierda y atraviesa la laguna de arenas movedizas [4].

La magia de Mumbo agranda y encoge piedras, dinosaurios y el Bazar de Wumba.

BAZAR DE WUMBA
Camina hasta las arenas movedizas que hay delante de la Calavera de Mumbo y a continuación usa el puente verde de la derecha para atravesarlas. Avanza y justo encima de las plataformas de la derecha encontrarás el imprescindible Bazar de Wumba.

La magia de Wumba te convierte en bebé T-Rex o en papá T-Rex si Mumbo ha agrandado con su magia el Bazar de Wumba.

CUEVA DE LOS OOGLE BOOGLE
Desde la entrada al mundo gira a la derecha, sube por la primera rampa y avanza hasta la **caverna custodiada por un cavernícola.** Trae hasta aquí al **papá T-Rex y ruge al cavernícola** para asustarlo y de esta manera poder entrar [5].

CUEVA DE LOS UNGA BUNGAS
Tiene **dos entradas:**
- La primera está **enfrente de la Cueva de los Oogle Boogle.**
- La segunda la alcanzas usando las **Botas Elásticas que hay junto al Bazar de Wumba,** avanzando por la rampa de la derecha y saltando junto al cartel de **"Path to Nest".**

NIDO DE TERRY
Entra en la **Cueva de los Unga Bungas** por la entrada que hay frente a la Cueva de los Oogle Boogle. Usa las **Botas Elásticas** que hay dentro, sal de la cueva, gira a la derecha y avanza hasta el cartel que dice "Path to Nest". Salta a la plataforma superior y avanza hasta llegar al Nido de Terry en la cima de la montaña.

CAVERNA DE LA HOGUERA.
Camino del Nido de Terry verás a tu derecha un **puente de piedra que lleva a la Caverna de la Hoguera** [6]. Para avanzar dentro debes apagar el fuego usando **Huevos Helados.**

PLANICIES APLASTANTES.
Avanzando por la **Caverna de la Hoguera** llegarás a las Planicies Aplastantes.

Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS) →

1 DERROTA AL PTERODÁCTILO TERRY
Ve al Nido de Terry y derrota a este Pterodáctilo contrariado [1]. Si usas **Huevo-Granadas, cada impacto será equivalente al de cuatro huevos** normales. Si no, pues te costará un poco más.

2 INCUBA Y DEVUELVE LOS HUEVOS DE TERRY
Los **huevos que Kazooie debe incubar** están en los siguientes lugares:
- En la **Cueva de los Unga Bungas,** en una habitación que hay a la derecha de la **Plataforma de Desdoblamiento.**
- En la **laguna que hay la izquierda de la entrada al mundo.**
- En la Cueva de los **Oogle Boogle.**
- En la parte alta del **Interior de la Montaña.**

Cuando Banjo lleve al último bebé al Nido de Terry conseguirás el Jiggy [2].





3 BAJO EL CENTRO DEL NIDO DE TERRY
En el centro del Nido de Terry encontrarás una piedra con una grieta. Bien, pues tienes que romperla usando el Pico Taladro [3] y a continuación saltar a recoger el Jiggy.

4 LLENA LA PISCINA DEL DINOSAURIO SEDIENTO
Rompe una roca con la cara de Kazooie que hay en una **piscina de la Caverna Central de Nube Cucolandia.** Esto llenará la piscina que hay enfrente del Bazar de Wumba [4] y **permitirá beber al dinosaurio.**

5 AYUDA A LA FAMILIA DE ESTIRACOSAURIOS
Para conseguir este Jiggy haz lo siguiente:
- **Llama a Chuffy** para que traiga al dinosaurio rescatado del Brujemundo.
- **Trae a Mumbo** para que agrande

EN LA PÁGINA SIGUIENTE Lugares clave de las Industrias Grunty, incluido como convertirse en lavadora.

→ Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

al dinosaurio pequeñito.
- Lleva al **dinosaurio enfermo en tren hasta el Acantilado,** usa a Mumbo para que lo cure [5] y devuélvelo a su casa.

6 CALIENTA Y COGE COMIDA PARA LOS OOGLE BOOGLE

En la **Cueva de los Oogle Boogle** lanza **Huevos de Fuego sobre la leña** y así **calentarás a los tres cavernícolas** de dentro.

Avanza por el túnel que lleva al Brujemundo, **compra un paquete de patatas** (con uno vale) y usa las **Botas Trepadoras** (lo aprendes en Industrias Grunty) que hay encima de la Carpa Principal para volver a la cueva. Da de comer a la tribu y recibirás un Jiggy [6].

7 EN EL INTERIOR DE LA TRIPA DEL CHOMPASAURIO

Pasa al Interior de la Montaña por la entrada junto a la cascada. Usa las **Botas Elásticas o la Plataforma de Vuelo** de dentro y colócate encima del poste central para que **el Chompasaurio te coma. Quítale las úlceras** y ganarás un Jiggy [7].

8 MISIÓN EN LAS PLANICIES APLASTANTES

Atraviesa las Planicies usando **Invencibilidad "Ala Maravillosa" hasta llegar al interruptor de** Banjo y Kazooie. Colócate encima para abrir la reja [8].

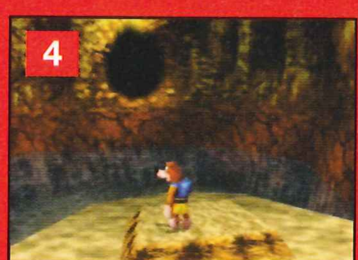
9 DERROTA A LA TRIBU DE LOS MORROCOTUDOS

Haz **explotar un Huevo de Robo-Kazooie** en **su espalda.** Los que forman la tribu están: en el puente verde al que llegas desde el Interior de la Montaña, en la Zona de la Prisión, tras la cascada de la Laguna superior, en un túnel cercano al Bazar de Wumba y en la Estación de Tren.

10 CÓDIGO DE RUGIDO DEL PEQUEÑO T-REX

Transfórmate en **bebé T-Rex** y avanza por la plataforma a la derecha del Bazar de Wumba. Abre la puerta de piedra rugiendo y sigue hasta ver un Jiggy detrás de una reja.Para abrirla haz esta **secuencia de rugidos: corto, corto, largo, corto, largo y rugido largo.**


3


4


5


6


7


8

Habilidades que tienes que aprender

BOTAS ELÁSTICAS
Lo aprendes encima de una **plataforma verde** que hay a la derecha de la entrada a la **Estación de Tren.**

TAXI-MOCHILA
Lo aprendes dentro del **Pasaje del Río.**

INCUBACIÓN
Lo aprendes dentro de la **Cueva de los Unga Bungas.**

Jinjos que puedes encontrar

1. **Detrás de una reja,** enfrente de la entrada al mundo.
2. En el **fondo de la laguna.**
3. En la **Zona de la Prisión** usando un Huevo de Robo-Kazooie.
4. Cerca del Bazar de Wumba pulsando un **interruptor con el papá T-Rex.**
5. En las **Planicies Aplastantes** pulsando un interruptor con la cara de Kazooie.

RETO 6: INDUSTRIAS GRUNTY

Para acceder a Industrias Grunty debes resolver el **sexto desafío de Jiggywiggy (necesitas al menos 28 Jiggys).** La zona de acceso a este mundo es la **Ciénaga de la Isla de las Brujas.**

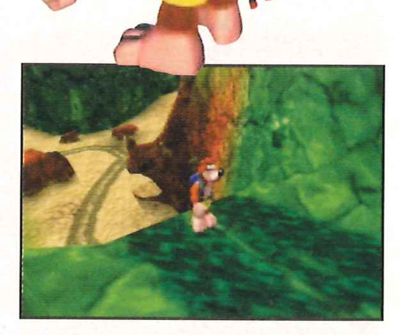
1. ZONA DE ACCESO A INDUSTRIAS GRUNTY: ISLA DE LAS BRUJAS (CIÉNAGA)
Sigue las **huellas de la excavadora que hay en las Tierras Yermas** hasta llegar a una pared verde. Usa las Botas Elásticas que hay a tu derecha para saltar al hueco de arriba y entrar en la Ciénaga.

Lugares clave de la Ciénaga

ENTRADA A INDUSTRIAS GRUNTY
Está frente a la entrada a la Ciénaga, **bajo el cartel que dice "Grunty Industries".**

ENTRADA A LA TORRE DEL CALDERO
Está en una plataforma superior, **al final de las huellas que hay en la tubería.** Para subir, usa las **Botas Trepadoras** que hay en el extremo de la tubería que **atraviesa la Ciénaga.** La habrás alcanzado en un abrir y cerrar de ojos.





2. INDUSTRIAS GRUNTY
Pulsa el interruptor que hay en el exterior del edificio para **abrir la Estación de Tren** de este mundo. Después ve al mundo en el que esté el tren, viaja a la estación de Industrias Grunty y podrás entrar en el edificio principal.

Lugares clave de Industrias Grunty

EXTERIOR DEL EDIFICIO PRINCIPAL

En esta zona, atravesando la **primera laguna de fango** que hay a la derecha y saltando el muro, encontrarás el **interruptor de la Estación de Tren** [1].

TEJADO DEL EDIFICIO PRINCIPAL

Aquí está la **entrada a la 5ª planta.**

INTERIOR DEL EDIFICIO

El edificio en el que está Industrias Grunty está dividido en las siguientes plantas:

Sótano

Aquí encontrarás los siguientes lugares:

- **Planta de Aire Acondicionado:** Entra por la puerta que hay en la primera planta junto al cartel que dice **"Air Con Plan".**
- **Almacén de Reparación:** Entra en la Planta de Aire Acondicionado y gira a la derecha.
- **Planta de Tratado de Residuos:** La entrada está encima del bidón de la primera planta que tiene el cartel **"Waste Disposal Plant".** Para abrir la tapadera, Banjo debe colocar **una Pila en el hueco iluminado** [2].

Primera planta

Es la planta a la que entras cuando vienes en tren a este mundo. Los lugares de esta planta son:

- **Compresor de Basura** [3].
- **Cuarto de los Trabajadores.**
- **Estación de Tren.**
- **Hueco del Ascensor:** Este lugar existe en todas las plantas y permite escalar de una a otra.

Segunda planta

Para llegar aquí, usa las **Botas Trepadoras** de la primera planta, avanza por la pasarela y salta sobre la Plataforma de Salto Shock que hay en el hueco [4]. Los lugares de esta planta son:

- **Bazar de Wumba:** Su magia te transforma en **Lavadora.**
- **Cámara del Imán:** Lanza un Huevo-Granada en la rejilla que hay a la izquierda del Bazar de Wumba y avanza por el conducto. A la derecha está la Cámara del Imán. Ábrela con una Pila.
- **Ascensor de Servicio:** Está en todas las plantas y sirve para subir cuando eres una Lavadora.

Tercera planta

Busca por la Segunda planta unas **huellas de Kazooie** junto a una columna, y usa las Botas Trepadoras que hay en una **caja con el símbolo de Rare** [5]. Avanza por la plataforma de la derecha hasta llegar a la escalera de mano que lleva a la tercera planta.

Allí encuentras lo siguiente:

- **Calavera de Mumbo.**
- **Planta de la Caldera:** La entrada está enfrente de la Plataforma de Desdoblamiento, sobre unas cajas.
- **Sala de Embalaje:** La entrada está dentro de la Planta de la Caldera y para abrirla necesitas colocar una Pila.

Cuarta planta

Escala en la tercera planta una **tubería** para llegar a un **cartel verde** que dice "Fire Exit". Lleva al exterior del edificio y las escaleras conducen a la Cuarta planta [6].

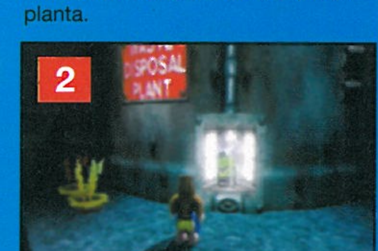
En la Cuarta planta verás:

- **Sala de Cableado:** Para llegar aquí debes traer a Mumbo. Él hará que **su magia pare la trituradora** frente a la plataforma de desdoblamiento. Al otro lado encontrarás una puerta donde conectar una Pila para abrir la entrada a la Sala de Cableado.
- **Control de Calidad:** La entrada está en la Sala de Cableado.
- **Entrada a la Cloaca:** Usa unas Botas Trepadoras en la pasarela que lleva a la Sala de Cableado.
- **Caverna Residual:** Está frente a la Entrada a la Cloaca.

Quinta planta

Para llegar al último piso, pulsa el interruptor de la cuarta planta que **activa las Plataformas de Vuelo del exterior, vuela hasta el tejado** [7] y rompe las dos ventanas de cristal que dan acceso a la quinta planta.





3







6

FLOOR4



Localización de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

1 DERROTA A WELDAR EN UNOS CUANTOS PASOS

Ve primero a la **Planta de la Caldera** y desatornilla una placa metálica del suelo usando el **Pico Taladro.** Esto hará que una Plataforma de Mumbo caiga en la Cámara del Imán.

Haz que **Mumbo use su magia en la Cámara del Imán,** corre a **transformarte en Lavadora** y pulsa el **interruptor rojo en menos de 90 segundos**.

Debes introducir **6 Huevos-Granada en la boca de Weldar** [1] para vencerle y coger el Jiggy que hay en lo alto del ventilador gigante.

2 EN LA PLANTA DE TRATADO DE RESIDUOS

Usa la Plataforma de Desdoblamiento y haz que Banjo atraviese la **piscina de agua tóxica** usando la **habilidad Mochila-Saco** (lo aprendes en Nube Cucolandia) [2]. Pulsa el interruptor junto a la urna para coger el Jiggy.

3 EN LA PLANTA DE TRATADO DE RESIDUOS DESPUÉS DE VENCER A WELDAR

Entra a la Planta de Tratado de Residuos desde la **sala del ventilador gigante que hay en la Planta de Aire Acondicionado.** El Jiggy se coge usando **Mochila-Choza** (lo aprendes en **Picos Fuegohelados)** en el fondo de la piscina de agua tóxica [3].

4 LAVA A LOS TRABAJADORES SUCIOS

Transfórmate en **Lavadora y lava el mono de los seis trabajadores sucios.** Estos trabajadores están en los siguientes lugares:

- **En el exterior del edificio,** bajando por las escaleras tras una caja en la segunda planta.
- En la primera planta en el **Cuarto de los Trabajadores.**
- En la primera planta haciendo caer la **carcasa del ascensor** [4]. Para ello debes acceder a la segunda planta a través de una ventana del exterior y desatornillar la placa metálica que encuentres.
- En la segunda planta sobre la plataforma que va a la tercera.
- En la tercera en la **Planta de la Caldera.**
- En la quinta planta.

5 EN LO ALTO DE LA PLATAFORMA CENTRAL DE LA PRIMERA PLANTA

Haz que Kazooie entre volando por la ventana que hay encima de la puerta de entrada al edificio. **Usando el Planeo** (lo aprendes en Picos Fuegohelados) vuela a la plataforma central y acaba con los Tintops que defienden el Jiggy [5].

6 EN EL INTERIOR DEL COMPRESOR DE BASURA DE LA PRIMERA PLANTA

Entra en el **Compresor de Basura** sólo con Banjo y usa la **Mochila-Siesta** entre las dos planchas apisonadoras para recuperar energía [6]. Pulsa el interruptor del fondo para abrir el cristal que protege el Jiggy y vuelve a recogerlo.

7 JUEGO DE EMBALAJE EN LA TERCERA PLANTA

Entra en la **Sala de Embalaje** y juega a recoger bombillas por valor de 40 puntos para conseguir el Jiggy [7].

8 EXTERMINA LOS RESIDUOS DE LA CUARTA PLANTA

Elimina los residuos que obstruyen la ventilación [8] de la Caverna Residual y conseguirás otro Jiggy.

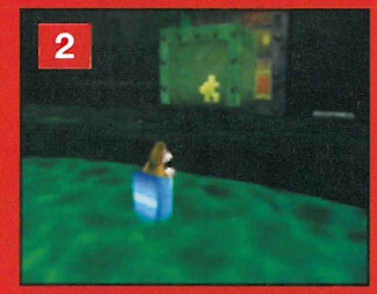
9 EN LA SALA DE CONTROL DE CALIDAD DE LA 4ª PLANTA

Destruye, usando Huevos-Granada, los bidones azules hasta que un Jiggy caiga al suelo. Para recogerlo, basta con que hagas lo siguiente: **transfórmate en Lavadora, sube en el Ascensor de Servicio** a la 4ª planta y entra en la sala de Control de Calidad por la puerta con la señal de prohibido.

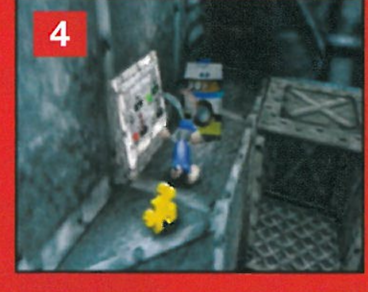
10 EN LO ALTO DE LAS CAJAS DE LA QUINTA PLANTA

Lleva a Kazooie a la quinta planta y usa su habilidad de **Salto Elástico** para alcanzar el Jiggy.

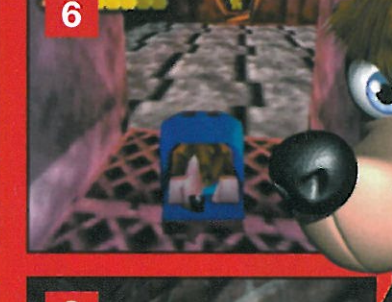

1


2


3


4


5


6


7


8

Jinjos que puedes encontrar

1. En la **segunda planta** en un hueco en la pared.
2. En la **Planta de la Caldera** entrando por un agujero que hay en la **chimenea.**
3. En el exterior del edificio usando las Botas Trepadoras.
4. En la quinta planta encima de una caja.
5. En la **Planta de Tratado de Residuos,** entrando por la Caverna de los Smugglers de la Laguna de Alegre Roger.

Habilidades que tienes que aprender

BOTAS TREPADORAS

Aprendes a usarlas en la primera planta de **Industrias Grunty.**

MOCHILA-SIESTA

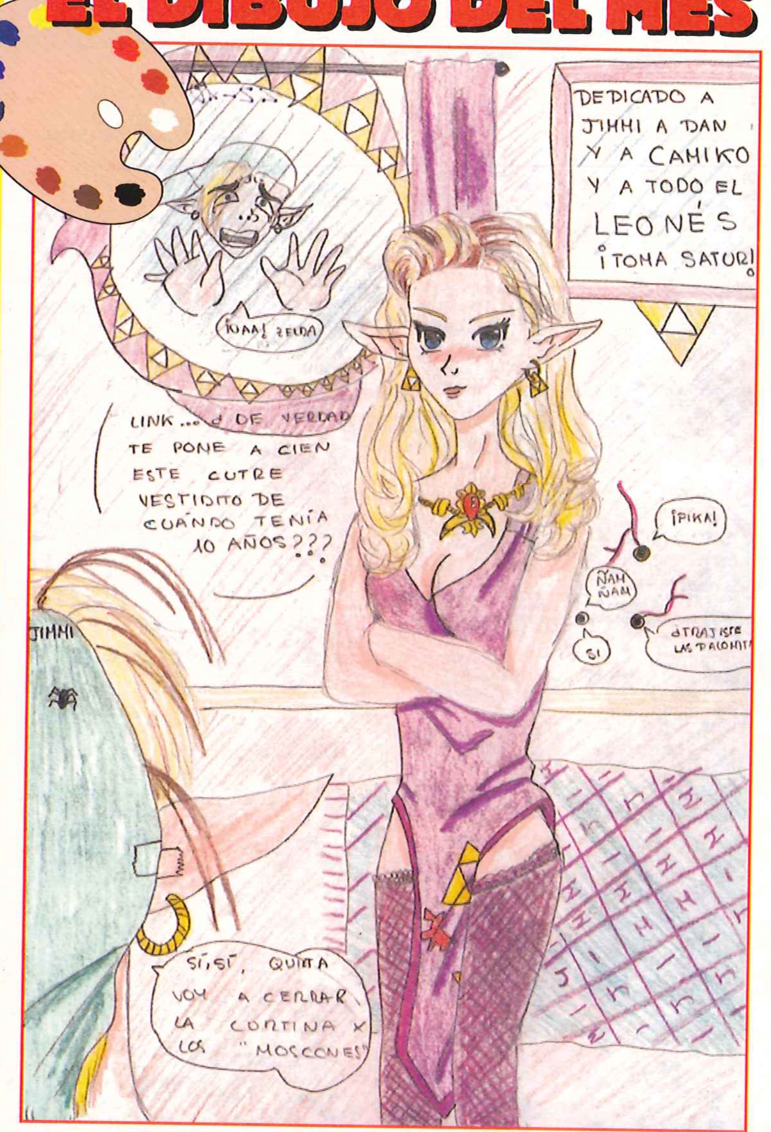
Lo aprendes en la Planta de Tratado de Residuos que hay en el Sótano

SALTO ELÁSTICO

Lo aprendes en la segunda planta, usando las Botas Trepadoras para llegar a la Escotilla de Jamjars.



EL DIBUJO DEL MES



KOTORIALAR (LEÓN)

Mari: ¡EJÉMENES! ¡¿JIMMY?! Ven aquí, ven... ¡¡¡Así que, PAF! para eso querías un disfraz de PAF! Link, so "asilvestrao"!!! ¡Y por eso buscabas el primer Zelda, de PAF! NES! Jimmy: ¡Kotorialar! ¡Dile que es broma!



ANA ISABEL ARCE (ASTURIAS)

Aquí ya vamos por libre, ¿eh? Vamos, que no basta con hacer un buen dibujo, no. Ahora se llevan las dedicatorias que ocupan medio folio. Pues nada, suponemos que Pablo, Virginia y Rubén (fan de Zelda) estarán contentísimos de ser amigos de Ana.

GANADORES DE CONCURSOS

JUEGO READY 2 RUMBLE BOXING (GBA) + GUANTE INFLABLE

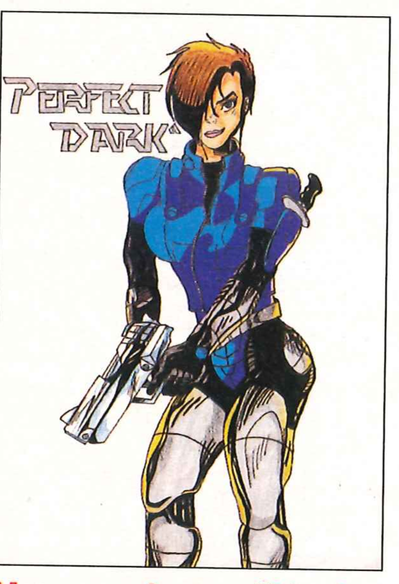
Jesús Jara Peinado (Albacete), José Magín Cartagena Osa (Alicante), Juan C. Magaña Ramírez (Almería), Alvaro Selva Sánchez (Barcelona), Carlos Moreno Soriano (Barcelona), Juan A. Cortés Osuna (Córdoba), Antonio Escudero La Huerta (Guadalajara), Agustín Sánchez Ponce (Huelva), Juan Diego Sandez (Huelva), Josep E. Baro Queralt (Lleida), Jonathan Rodríguez Golvano (Madrid), Baldomero Castilla Camacho (Madrid), Eduardo Uriarte Bravo (Madrid), Alvaro García Cuenca (Madrid), Enrique González Romeral (Madrid), Javier Mota Carrillo (Madrid), Andrés Barreiro García (Pontevedra), Sergio Batlles Sendra (Valencia), Adrián Riquelme Sevilla (Valencia), Jon Alarcia Mercado (Vizcaya).



SERGIO DÍAZ (MADRID)

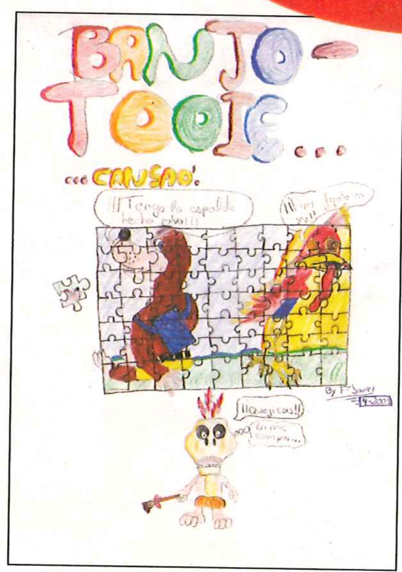
¡Ya sabemos cómo dibuja Zelda! O al menos eso hemos deducido por la firma.

10 CONTROLLER PAK CADA MES



MARCELINO ARRIAZA (CÁDIZ)

Joanna, siempre a tiempo para una pose, ha decidido embellecer, por obra y gracia de Marcelino, este "esquino". Gracias, diva.



DIEGO BOUZAS (A CORUÑA)

Jimmy: Jié... "tooie cansao". ¡Qué graciolo! Debe ser porque hace muchooiejercicioooie en el gimnasiooie de debanjo de su... cansa.



BUENAS, VOY A SER BREVE POR QUE ODIO NO SER BREVE Y A LOS QUE NO SON BREVE TAMBIÉN. EN ESTA VIDA HAY QUE SER BREVE POR QUE SINO LA GENTE TE DIRA QUE VAYAS AL GRANO Y ¿QUE GRANO? ¿EL DE TORRENTE O AL DE JIMMY? EN CUALQUIER CASO LA GENTE SE CANSA Y TE MANDAN A LA CALLE, ASÍ QUE SERE BREVE Y OS DIRE LO QUE QUIERO. LO QUE YO QUIERO SON MUCHAS COSAS PERO SOLO OS VOY A PEDIR, ¡SOLO UNA! Y ESA COSA ES UNA QUE TENEÍS A MANO Y SIRVE PARA GUARDAR DATOS, Y, ESA COSA SI QUE NO ES LENTA, ESA SI QUE ES BREVE. POR CIERTO SER BREVES Y MANDARMELO YA.
SI NO SOIS BREVES AL MANDARMELO ME ENFADARE Y OS MANDARE UNA CARTA QUE TENDRA DENTRO UN SERMÓN QUE NO SERÁ BREVE COMO ESTA CARTA QUE OS MANDO. POR CIERTO LA COSA QUE YO QUIERO ES LO QUE SE USA EN ALGUNOS JUEGOS DE NINTENDO ACCIÓN.... DIGO DE NINTENDO 64. UFF, ES QUE CUANDO SOY MUY BREVE COMO AHORA NO SÉ NI LO QUE DIGO, BUENO YA SABEÍS, MANDARMELO PRONTO, ESTARÉ ESPERANDO. SER BREVES, MUY PERO QUE MUY BREVES. OYE QUE LO QUE QUIERO ES UN CONTROLLER PAK DE ESOS TAN GUAYS QUE REGALAÍS.

HASTA LUEGO.

Y QUE LA BREVEDAD OS ACOMPAÑE

Alfredo E.M.L.

Pues, como era tu deseo, Alfredo Espinosa de Cádiz, aquí está María de la Brevedad Albóndiguez, que nos acompaña. Háblate, maja. Brevedad: Eh... NA: Di algo más, ¿no? No seas así. Brevedad: ¡MU! NA: Esto... ahora dirás pío, seguro. Brevedad: ¡¡PÍO!! NA: Vale, vale... Está claro que no hay quien hable con Brevedad, sobre todo si escribes en NA y tienes que decir lo que sea para rellenar. (Jimmy, quítate el disfraz de Brevedad, que se acabó el tema).

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSEJOS

LAS 10 MAN... (¿EH? ¿SIETE SÓLO?). LAS SIETE MANERAS DE OLVIDARTE DE TU CONSOLA DURANTE LAS BENDITAS VACACIONES DE VERANO.

1 CORRER EL TOUR DE LOS CHIRINGOS

Basta con tener un poquito de ganas y un muchito de pelas. Ve de chiringo en chiringo pidiendo una limonada. Te las vas bebiendo, que para eso son tan caras, y te olvidas de la consola, de la horrenda vasija... y de BURP! todo.



2 JUGAR A POKéMON SNAP DE VERDAD

La cámara de fotos es un cacharro muy chulo. No tiene mandos, pero ves por una pantallita. Busca en la vida real fotos de Pokélos tan buenas como ésta de un "Dedigliett" gordo.



3 LLAMAR A TU PROFESOR DE HISTORIA

Oír a un tío pesado en el habla, sin nada interesante que decir, con una monotonía lingüística notable, y encima, tumbado... Frito para los 15 días, mínimo.



4 BAÑARTE CON UN OLEAJE DEL TRECE

"¡Huy, que me inmersiono!", decía al principio la Mari. Si, como ella, llevas el bañador algo suelto, terminarás sin él y gritando que alguien te lo lleve. Pasó tal vergüenza que no salió del agua en todas las vacaciones. Ni consola, ni "ná", quería la pobrecina.



5 COMPRARTE UNA TOALLA LLAMATIVA

Tú le dices a alguien que te la compre, te la dé envuelta, y te esperas a estar en la playa para verla por primera vez. El asombro será tal, que no podrás quitar la vista de... de "eso" en varias semanas.



6 USAR LAS CHANCLAS COMO UNA GBC

Estas dos últimas utilízalas sólo si la desesperación es máxima. Si no puedes dejar de pensar en el Zelda o algo, ¡sé consecuente! Nada impide imaginar que juegas. Y la chancla es tuya, además.



7 ALQUILAR UN SALÓN RECREATIVO

Los recreativos tampoco están muy llenos en verano, así que, hazle una buena oferta al dueño. Le verás sonreír y tú ¡jugarás! ¡¡¡AL FIN!!!



DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego del Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C▶ C◀ C▶ C◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- **Arcoiris "extra":** Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....
- **Chavalines Jet Force:** Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.
- **Ants Into Pants:** 300 cabezas.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%, y los tendrás disponibles.
- **Test de sonido** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



NBA LIVE 2000

- **Obtén Michael a Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres.
Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de **Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con EasySims.** Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill...

QUAKE

- **Modo Debug:** Accede la pantalla "Passwords" e introduce "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ" (16). Aunque el juego invalide el passwords no te preocupes. Ahora ve a "Opciones" y aparecerá una nueva opción denominada "Debug". En ella podrás activar trucos como "Modo Dios", "Selección de nivel", "Todas las armas" y muchos más.
- **Nuevo uniforme:** Si tienes activado el "Debug", desactívalo borrando la contraseña. Ahora introduce la siguiente: S3TC OOLC OLOR S???. Una vez hecho esto tendrás a tu disposición un color nuevo para los uniformes de los personajes en el modo de 2 jugadores.

RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C◀ en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Acelera hasta que lo atravieses.



TRACK AND FIELD 2000

- **Personajes con texturas variopintas:** Sólo sirve para **modo Trial.** Deberás bautizar a tu jugador, sin ayuda de San Juan, con los siguientes nombres:

NOMBRE	COLOR
Helsinki	Oro pálido
Moscow	Anaranjado
NOMBRE	**COLOR**
Munich	Plata pálido
Roma	Bronce brillante
Sydney	Plata brillante
Mexico	Verde
Tokyo	Rojo
Athens	Plata
NOMBRE	**COLOR**
Atlanta	Amarillento
Seoul	Plata púrpura

- **Desbloquear Pole Vault:** Introduce "L.A." como nombre en el modo Campeonato.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].
- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Aquí tienes todo lo que conseguirás si superas cada nivel en la dificultad y el tiempo requerido:

Trucos disponibles al superar estos tiempos en AGENT:

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Kings Ransom	2:20	Team King of Hill escenario multijugador
Underground Uprising	2:15	Nivel multijugador Forest
Midnight Departure	3:05	Disfraz de soldado
Masquerade	3:15	Nivel multijugador Sky Rail
City of Walkways 1	3:35	Disfraz de civiles
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano contemporáneo

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO SECRET AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Courier	2:00	Disfraz de uniforme
Kings Ransom	3:45	Disfraz de guardia de seguridad
Cold Reception	3:15	Nivel multijugador Air Raid
City of Walkways 1	3:50	Disfraz de camuflaje
Turncoat	3:20	Capture The Briefcase escenario multi.
Fallen Angel	2:45	Armas multijugador Gadget War
Meltdown	Terminar	Disfraz de villano clásico

Trucos disponibles al superar estos tiempos en MODO 00 AGENT

NIVEL	TIEMPO	TRUCO
Thames Chase	4:25	Armas exóticas en multijugador
Underground Uprising	Terminar	Disfraz de esqueleto.
Cold Reception	3:05	Disfraz exótico
Night Watch	2:20	Nivel multijugador Castle
Masquerade	4:20	Disfraz de científico
A Sinking Feeling	2:55	Disfraz de marine
Meltdown	Terminar	Build the Golden Gun escenario multi.

BANJO-TOOIE

Varios códigos:

Dirígete a la **Sala de Códigos** en el **Templo de Mayahem** y sitúate en medio de la plataforma. Una vez allí, deletrea **CHEATO.** A continuación deberás introducir los respectivos códigos **disparando huevos a las letras.** Los huevos no producirán ningún sonido al chocar, pero cuando completes todas las letras sí oirás un sonido característico. Además de los códigos de Cheato, hay muchos otros trucos que se introducen de la misma manera. Son las mismas palabras que los códigos de Cheato, pero dadas la vuelta. Jimmy: Como un antónimo, pero más a lo bestia todavía. NA: ¡Jimmy sabe decir an... Anto-

Código	Inverso	Efecto
SREHTAEF	feathers	Puedes llevar el doble de plumas.
SGGE	eggs	Puedes llevar el doble de huevos.
FOORPLLAF	fallproof	No te haces daño al caer.
KCABYENOH	honeyback	Tu energía se rellena poco a poco.
XOBEKUJ	jukebox	Activa la Jukebox en Jolly Roger's Lagoon.
YGGIJTEG	getjiggy	Activa los signos Jiggy en el templo Jiggywiggy.
GNIMOH	homing	Huevos por control remoto.

También hay cositas que no te dará Cheato. Por ejemplo:

Código	Efecto
JIGGYWIGGYSPECIAL	Abre todos los mundos.
NESTKING	Huevos y plumas infinitas.
SUPERBANJO	Banjo se mueve más deprisa.
SUPERBADDY	Los enemigos van más deprisa.
PLAYITAGAINSON	Desbloquea todas las secuencias cinemáticas.

ADVANCE GTA

- Kart:
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra", desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo. ¿Adivinas cuál?

- Fórmula 1:
Finaliza en el modo campeonato todas las clases en primer lugar para tener acceso a una segunda opción, "Extra 2", en el menú principal. Te pondrás a correr con un Fórmula uno. Que lo disfrutes, colega.



ARMY MEN ADVANCE

- Password para desbloquear todos los niveles:
Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Desbloquear el modo Magician
Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

Lista de ítems
Para que sepas exactamente que te metes "pal cuelpo", aquí tienes una lista de ítems con sus efectos correspondientes.

- **Poción** Recupera 20HP.
- **Carne** Recupera 50HP.
- **Carne con especias** Recupera 100HP.
- **Poción Hi** Recupera 250HP.
- **Poción Ex** Recupera todo el HP.
- **Antídoto** Cura veneno.
- **Cura de maldición** Cura maldición.
- **Mente Fix** Recupera el 30% MP.
- **Mente Hi** Recupera 50% MP.
- **Mente Ex** Recupera todo el MP.
- **Corazón** Recupera 10 corazones.
- **Corazón Hi** Recupera 25 corazones.
- **Corazón Ex** Recupera 50 corazones.
- **Corazón Mega** Recupera 100 corazones.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

- Dirty Joker:
Para obtener este coche oculto, acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".

- The Stingray y Serie Queen:
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.

- Silver Thunder:
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...

- Falcon MK-II:
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert". Para desbloquear la serie Queen sigue leyendo.



- Dificultad "Master":
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".

- Salida relámpago:
La salida rápida en «F-Zero» no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora tienes que oír un sonido intermedio, no ese tan agudo que suena al acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.

- Demo escondida:
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta enseñándote dónde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.

- Borrar los datos:
Si quieres borrar todos los records y partidas grabadas, mantén presionados L y R al encender la consola.

KONAMI KRAZY RACERS

- Desbloquear a Bear:
Bear esta escondido



en el circuito **Cyber Field 2.** Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.

- Desbloquear a King:
King se esconde en **Sky Bridge 2.** Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul.
Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.

- Desbloquear a Vic Viper: Este chavalín se esconde en **Moon Road.** Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamanti-to azul de turno. Terminas la carrera, salvas y ya está.



RAYMAN ADVANCE

Continues ilimitados:
Si quieres continuar, pero sin gastar tus créditos, sólo tienes que pulsar Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Start en la pantalla donde nos invitan a continuar o a dejar el juego.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

- Desbloquear a Michael Jackson: En el menú principal, resalta Arcade y pulsa Izquierda dos veces, Derecha otras dos, Izquierda, Derecha, L+R. Oirás una risilla.

- Desbloquear a Rumble Man: En el menú, resalta la opción Champiponship y pulsa Izquierda dos veces, Derecha, Izquierda, Derecha dos veces, Izquierda, Derecha, Izquierda, L+R. Risilla si lo has hecho bien.

- Desbloquear a Shaquille O'Neal: Con la opción Survival resaltada, pulsa Izquierda cuatro veces, Derecha dos veces, Izquierda dos veces, Derecha, L+R.

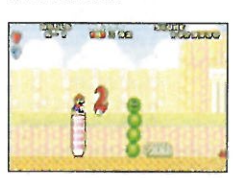
SUPER MARIO ADVANCE

- Reset instantáneo:
Par hacer un reset sin apagar la consola presiona a la vez A, B, Select, y Start.

- Entradas secretas

- Entrada secreta al mundo 4:
En el nivel 1-3, justo antes del escenario de ladrillos, empieza a recoger plantas hasta que salga una poción. Atraviesa entonces el escenario de ladrillos para darte de narices con un cántaro. Tira la poción, atraviesa la puerta y métete por el cántaro.

- Entrada secreta al mundo 5:
Está en el nivel 3-1. Cuando entres por la primera puerta, déjate caer todo para abajo. Tienes que quedarte en el centro. Caerás sobre una plataforma con una puerta. Entra, recoge la poción del suelo, tírala, cruza la puerta y métete en el cántaro.



- Entrada secreta al mundo 6:
En el nivel 4-2, donde las ballenas, busca una poción y, cuando la encuentres, lánzala cerca del siguiente cántaro. Luego está lo de entrar por la puerta y tal...

- Entrada secreta al mundo 7:
En el nivel 5-3, sube la escalera del principio y salta a la plataforma que hay sobre la escalera. Coge la primera hierba de la derecha para obtener una poción. Tírala, métete por la puerta, y entra en el cántaro.

- Modo suspendido
Si mientras te estás echando una partidita y viene la Mari fregona en mano gritando a los cuatro monzones las virtudes de la levitación en interiores, pulsas Select y R al mismo tiempo, el juego hará una pausa con ahorro de energía incluido.

- 99 Vidas
En el mundo 5-3, ve a la superficie y lanza el caparazón para que se quede rebotando entre las paredes de rocas agrietadas. Súbete al caparazón y espera tranquilito mientras van cayendo enemigos. Cuando el caparazón se haya cargado a ocho, empezarás a ganar una vida por cada enemigo eliminado. Con un poco de paciencia, tendrás en el bote las 99 vidorras. Mari: ¡Así que eras tú quien tenía el bote de Mustol! ¡Y lo utiliza para meter sus guarrerías, el caratubérculo!

TONY HAWK 2

- Desbloquear a Spider-Man:
Para "skatear" libremente con el tío araña en pijama de diseño postmoderno, introduce la siguiente secuencia en el menú principal o con el juego pausado: con el botón R presionado, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start.

- Todos los niveles y dinero al máximo:
Para desbloquear todos los niveles e hincharte a dinero, me introduzca la secuencia que sigue en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, B, Izquierda, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Izquierda.

- Galletas sonrientes:
Ya sabes, introduces la secuencia en el menú principal o durante el juego en pausa: con R pulsado, presiona Start, A, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, A, Abajo.
Ahora, cada vez que te metas una galleta, saldrán caritas sonrientes.

- Dejar el tiempo a cero:
Pues eso, en el menú principal o durante el juego pausado, mantén pulsado R y presiona Izquierda, Arriba, Start, Arriba, Izquierda.

- Adiós a la sangre:
Para que no dé grima pegarse lechugazos, desactiva los chorretes de sangre pulsando la siguiente secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: mantén presionado R y pulsa B, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Start, Start.

- Desbloquear todos los niveles:
Me pulse la secuencia donde siempre. Con R pulsado, presiona A,



Start, A, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo.

- Desbloquear todos los trucos:
Para que todos los trucos estén disponibles en el Cheat Menú, introduce esta secuencia en el menú principal o durante el juego pausado: con R presionado, pulsa B, A, Abajo, A, Start, Start, B, A, Derecha, B, Derecha, A, Arriba, Izquierda.
Los siguientes trucos estarán disponibles: Balance perfecto, Siempre en especial, Modo Stud, Modo Sim, Física lunar, y Siempre Zoom.

- Desbloquear el Zoom disco "Fachon"
Mantén presionado R y pulsa Izquierda, A, Start, A, Derecha, Start, Derecha, Arriba, Start.
Te marearás todo el rato, pero tiene su encanto.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

- Turbo en la parrilla de salida: Como en cualquier Mario Kart, puedes salir disparado al empezar la carrera pulsando el acelerador justo cuando aparezca la luz verde, pero tiene que ser en el momento exacto. Entrénate con los semáforos de tu barrio, porque no es fácil.

- Nueva pantalla de presentación: Aunque el cambio no sea mucho, encontrarás una pantalla de presentación con algunas diferencias si completas todos los circuitos en 50cc, 100cc, y 150cc.

- Desbloquear los circuitos de SNES en modo GP: Para poder correr en las competiciones clásicas debes terminar una competición con un oro como mínimo en cada carrera. Después vuelve a jugar esa competición y consigue, al menos, 100 monedas (y no vale bajarse del Kart y meterse en la fuente, so Jimmy).

- Desbloquear los circuitos de SNES en modo Time Trial: Cuando hayas desbloqueado los circuitos clásicos en 150cc, podrás correrlos en Time Trial.

- Desbloquear la Copa Especial: Facilillo, sólo tienes que conseguir el oro en todas las carreras.





GAME BOY COLOR

ACTION MAN

- ¿Qué hago para desbloquear todos los niveles?: Introduce en la pantalla de passwords **7!B!** Ahora tendrás acceso a todos los niveles.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel .... Password
2 .... CQPSJ
3 .... MLSPS
4 .... RSFMS
5 .... TPPGN

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste usía.
- Nivel 2: Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
- Nivel 3: Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
- Nivel 4: Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
- Nivel 5: Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
- Nivel 6: Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
- Nivel 7: Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
- Nivel 8: Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
- Nivel 9: Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel .... Password
2 .... C76564J
3........................ L88R8TC
4 .... Y539WZG
5........................ NTTJ9KY

BLADE

- Ver la secuencia final: 9?!1N?BKT?51G.
- Ver secuencia oculta: Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia, impacientillo.



CHICKEN RUN

Nivel .... Password
2 .... Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3 .... Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4 .... Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5 .... Honor, Corona, Diamante, Corona.
6............ Valor, Diamante, Cruz, Plata.

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

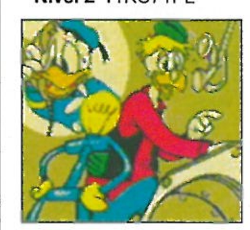
Passwords para pasar de nivel:
Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque
Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
- Desbloquear todos los niveles: Introduce como password esta retahíla, R6KZBS7L1CTQMH.

DONALD DUCK: CUAC ATTACK

Passwords:
- Nivel 1-2 YMPHTM9
- Nivel 1-3VNQJVPY
- Nivel 1-4 2ZSLXSW
- Nivel 1-5 PWYR3XD
- Nivel 2-11KC71PL



DRIVER

- Menú trucos:
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles, naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.
- Passwords:
Nivel ..... Password

MIAMI
1 .... **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 .... **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 .... **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 .... **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 .... **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 .... **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 .... **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES
8.......... **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 .... **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 .... **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK
11 .... **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 .... **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 .... **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.
14 .... **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 .... **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.



EARTHWORM JIM 2

- GraveYard
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
- Desbloquear todos los niveles:
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

EL DORADO

- Passwords:
NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

HORMIGAZ RACING

Nivel .... Password
02 .... BCCB
03 .... DQGH
04 .... HGGF
05 .... NBFG
06 .... KGBF
07 .... QGJJ
08 .... GQHG
09 .... FLDP
10 .... KGQQ
11 .... DLGQ
12 .... CBHG
13 .... JBJG
14 .... PLDP
15 .... LFGB
16 .... DQLD
17 .... CLPG
18 .... DLHD
19 .... LFQS

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / ORACLE OF SEASONS

Allá os van los 64 anillos repartidos por los nuevos mundos de Zelda, con sus características, y su función (se dice "gracias").

Número	Nombre del anillo	Efecto
1	Anillo de amistad	Te lo da Vasu (sin efecto)
2	Anillo de poder L-1	Incrementa el ataque en 1 y el daño en 2
3	Anillo de poder L-2	Incrementa el ataque en 2 y el daño en 2
4	Anillo de poder L-3	Incrementa el ataque en 3 y el daño en 8
5	Anillo de armadura L-1	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 1
6	Anillo de armadura L-2	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 2
7	Anillo de armadura L-3	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 3
8	Anillo rojo	Ataque x 2
9	Anillo azul	Disminuye el daño en 1/2
10	Anillo verde	Ataque x 1.5, daño x 0.75
11	Anillo hechizado	Ataque x 0.5, daño x 2
12	Anillo del experto	Lanza un puñetazo
13	Anillo de explosión	Añade 2 al ataque de bomba
14	Anillo de llamada L-1	Añade 2 al ataque de boomerang
15	Anillo GBA Ages	Sin efecto
16	Anillo de Maple	Disminuye el número de monstruos que debes matar para tener un encuentro con Maple
17	Anillo de firmeza	Disminuye el retroceso cuando te golpean
18	Anillo Pegaso	La duración de las semillas Pegaso se incrementa
19	Anillo de lanzamiento	Incrementa la distancia de lanzamiento
20	Anillo corazón L-1	Recupera corazones despacio mientras andas
21	Anillo corazón L-2	Regenera corazones
22	Anillo de nadador	Link puede nadar más rápido
23	Anillo de carga	Disminuye el tiempo de carga del ataque giratorio
24	Anillo de luz L-1	Fija el daño de los disparos de espada en -1 corazones
25	Anillo de luz L-2	Fija el daño de los disparros de espada en -2 corazones
26	Anillo de bomba	Incrementa el número de bombas (2)
27	Anillo verde de la suerte	Disminuye el daño por trampas
28	Anillo azul de la suerte	Disminuye el daño por rayos
29	Anillo amarillo de la suerte	Disminuye el daño por caídas
30	Anillo rojo de la suerte	Disminuye el daño por pinchos
31	Anillo verde sagrado	Disminuye el daño por electricidad
32	Anillo azul sagrado	Disminuye el daño por fuego de Zora
33	Anillo rojo sagrado	Disminuye el daño por rocas
34	Anillo raqueta de nieve	El hielo no desliza
35	Anillo de Roc	Los suelos con grietas no se derrumbarán
36	Anillo de arenas movedizas	Las arenas movedizas no te afectan
37	Anillo rojo de la alegría	Los monstruos dejan Rupias extra
38	Anillo azul de la alegría	Los monstruos dejan corazones extra
39	Anillo amarillo de la alegría	Incrementa el número de ítems que encuentras
40	Anillo verde de la alegría	Incrementa el número de pedazos de mineral que encuentras
41	Anillo del descubrimiento	Te permite localizar suelo blando
42	Anillo de llamada L-2	Incrementa el ataque de boomerang en 2
43	Anillo Octo	Convierte a Link en un Octorok
44	Anillo Moblin	Convierte a Link en un Moblin
45	Anillo Like Like	Convierte a Link en un Like Like
46	Anillo Subrosian	Convierte a Link en un Subrosian
47	Anillo primer gen	Convierte a Link en el Link de NES
48	Anillo de giro	Ataque giratorio x2
49	Anillo flor	Tus bombas no te dañan
50	Anillo energía	La espada lanzará disparos en lugar del ataque giratorio
51	Anillo cuchilla	El daño es de un corazón cada vez
52	Anillo GBA Seasons	Sin efecto
53	Anillo asesino	Lo consigues al matar 1000 monstruos
54	Anillo rico	Lo consigues al reunir 10.000 Rupias
55	Anillo de la victoria	Lo consigues al matar a Ganon
56	Anillo señal	Lo consigues al romper 100 señales
57	Anillo de la centena	Lo consigues al analizar 100 anillos
58	Anillo del susurro	Los hechizos no te afectan
59	Anillo Gasha	Te permite recolectar extraños objetos de las semillas Gasha
60	Anillo de la paz	Las bombas no explotan en tus manos
61	Anillo Zora	Te permite bucear sin tener que salir a flote
62	Anillo puño	Te permite lanzar puñetazos sin tener nada equipado
63	Anillo caprichoso	Tu ataque es 1, pero a veces mata un enemigo de un sólo golpe
64	Anillo de protección	Siempre recibes un corazón de daño

Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords: **SHJBBCGB**

MARIO GOLF

- Recomenzar juego: Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecuar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.

- Controlar el logo: Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start. Ya verás qué monada.

METAL GEAR SOLID

- Selección de nivel: Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.

- Desbloquear el modo sound test: Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- Cambiar de personaje Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos: Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**

- Selección de nivel: Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

THE MUMMY RETURNS

Introdúcelos en el sentido de las agujas del reloj.

Nivel 2 - 1 P W K 4 7
Nivel 3 - K 3 J 1 7 8
Nivel 4 - 3 C Y 6 6 P
Nivel 5 - X 5 0 N 0 C

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.

- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.

- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.

- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

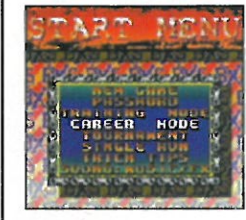
- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación de direcciones: ←←←→→→←→←→.

- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←. Otra bonita combinación.

- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←←→→→←←←.

ROAD CHAMPS BXS STUNT BIKING

Desbloquear los modos Training, Career y Tournament:
En la pantalla de password introduce **QGF7**



ROAD RASH

Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares, con la que hacer de todo.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING...

Nivel 2 (Flying Tonight): **JTWKYTQBBKW**
Nivel 3 (Plan 9 From Outer Springfield): **TNSLRYSJGWW**
Nivel 4 (Vlad All Over): **BXPGCFPYJWB**
Nivel 5 (If I Only Had a Body): **WSQJLTQFYWK**
Nivel 6 (King Homer): **XQRFJWRBTWP**

SNOOPY TENNIS

Desbloquear a Woodstock: Si quieres jugar con el pajarillo escuálido ve a la pantalla de Passwords e introduce WHGX.

SPIDER-MAN

Pantalla	Password
Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6



SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- Vida infinita: Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.

- Telaraña infinita: Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).

- Passwords de nivel: Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.

- Superado Mysterio: C3K23M

- Superado Sandman: T4Q59J

- Superado Vulture: MM947F

- Superado Scorpion: TS6I96

- Superado Kraven: LR6I9G

- Pasar de nivel: Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.

- Desbloquear el bonus "Teddies": Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla.

- Desbloquear el modo pesadilla: Para desbloquear el nivel de dificultad pesadillla, presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.

- Muerte rápida: Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, presiona con gracia Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

SPONGEBOB SQUAREPANTS

Cómo acceder a todos los niveles: Introduce, en el menú continue, **"D3BVG-M0D3"** como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie. En fin, ir donde te plazca con el esponjo éste, tan majo.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre / Password
2	Trade Federation Landing Craft BQVQK
3	Naboo Swamp WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place SDGNK
5	Coruscant CNLML
6	Gatoacombs of Theed BXGTG
7	Streets of Theed QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace TKGJZ
9	The Final Battle LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma: Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.

- Luchar contra M.Bison: Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.

- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan: Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que, manos a la obra.

SUPERNENAS Y EL MALVADO MOJO JOJO

- Desbloquear a un nuevo personaje: Sólo tienes que introducir **CHEMICALX** en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.

- Super Ataque Ilimitado: Dirígete al menú "Secretos" e introduce: **GIRLPOWER.** Acuérdate de activarlo en la opción "Usar Trucos".

TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":

- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas: FJVHDCK.

- Munición ilimitada: ZXLCPMZ.

- Seleccionar nivel: XCDSDFS.

- Passwords:

Nivel	Fácil / Medio / Difícil
2	SDFLMSF / VLXCZVF / CJSDPSF
3	DVLFDZM / DPSDCVX / CMSDKCD
4	VFDSGPD / ZMGFSCM / SPFPWLD
5	CSDJKFD / HWKLFYS / TPDFQGB

X-MEN: MUTANT WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

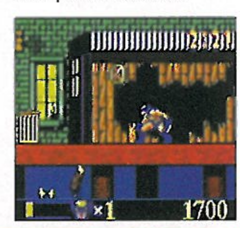
X-MEN: MUTANT ACADEMY

- Jugar con Phoenix: Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título.

- Jugar con Apocalypse: Pulsa →←↑↓←↑**A + A** en la pantalla de título.

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE

Password de nivel: Introduce los iconos de aquí abajo para hacer que Dama Mortal, esté un poco más cerca de serlo.
Nivel 3: Cabeza de Lobezno, Garras, X, Cuerpo de Lobezno.



SUPERNENAS: LUCHA CON ÉSE

- Carta Gato Malvado: En "Enter Secrets", introduce "POWERPUFF"

- Carta Rainbow El Payaso: En el mismo sitio, introduzca "MRS-BELLUM"

- Carta Townsville: Puedes elegir entre meter "TOYSPOWER" o "TALKINGDOG" en el sitio de antes.

- Carta Museo de Arte: Esta vez toca escribir "MALPHS".

- Carta Boogie Man: Hummm, éste suena raro: "HOTLINE".

- Carta Boomer: Para el veranito y tal qué mejor que un "ICEBREATH".

- Carta del Perro Hablador: Tú verás qué pones: "BIGBILLY" o "RUFFBOYS".

- Carta Ayuntamiento de Townsville: Qué bonito, qué bonito, a su edad: "PRINCESS".

- Más poder: Donde siempre, y poniendo "ELBO".

- Desbloquear el nivel Cielos de Townsville: Otra palabreja de las que nos gustan a todos:"BEATBRICK".

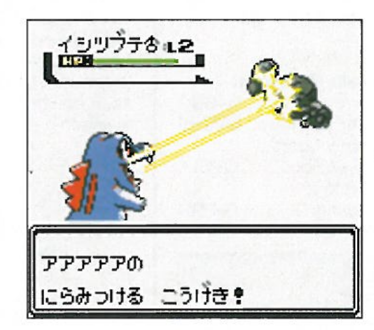
- Desbloquear el nivel Utonium Chateau: Pues algo así como "GOGETBUTCH".

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

QUE SIGA LA FIESTA CON... POKéMON CRISTAL

Ya está aquí la nueva edición Pokémon para tu Game Boy Color. ¡Qué nervios!



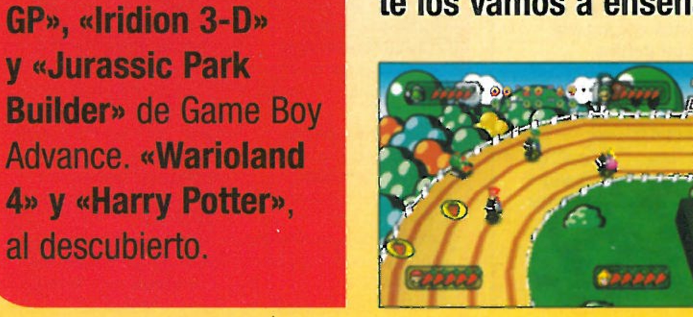


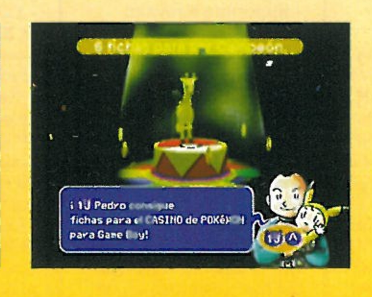
Ansiosos estamos de echar mano a la edición española de Cristal, la última locura Pokémon. Ya sabemos que traerá un montón de novedades, pero será el mes que viene, en el próximo número, cuando las descubramos una por una. No te lo puedes perder.

«STADIUM 2», «PAPER MARIO» Y «MARIO PARTY 3»... ¡EXPLOSIÓN NINTENDO 64!

Tres de los mejores juegos diseñados para Nintendo 64

Si tienes una N64, enhorabuena. Llegan tres de los mejores juegos para esta máquina, y te los vamos a enseñar con todo detalle.







ADEMÁS...

...La **guía de «Tony Hawk 2»**, de GB Advance, esta vez sí. Reviews de **«Final Fight One»**, **«Moto GP»**, **«Iridion 3-D»** y **«Jurassic Park Builder»** de Game Boy Advance. **«Warioland 4»** y **«Harry Potter»**, al descubierto.

REPORTAJE ¡¡TODOS LOS NUEVOS JUEGOS PARA GAME CUBE!!



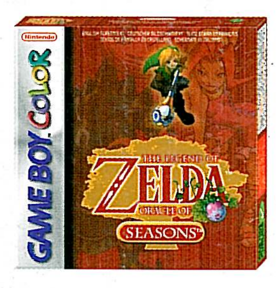
TAN GRANDE QUE

NECESITA DOS PARTES.

Zelda™ está aquí de nuevo con una aventura tan grande que no cabe en un solo juego.
Intenta controlar todos los elementos de Oracle of Seasons™ y el tiempo en Oracle of Ages™. Pero si quieres vivir la mayor aventura, juega con los dos para desvelar todos los misterios y enfrentarte al gran enemigo.













www.nintendo.es